# videogame
## & COMPUTER WORLD

LA RIVISTA ITALIANA
DI VIDEOGIOCHI
15-30 LUGLIO 1991
ANNO IV N.13/14
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 4500

OLTRE 150 GIOCHI,
SIMULAZIONI,
RPG E AVVENTURE

# CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

2

## ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore **11.00** alle ore **16.00** al numero **02 / 93 11 397**

**ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).**

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91 - N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91 N. 13/14 LUGLIO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR N. 13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N. 13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N. 13/14 LUGLIO 91
- FISH N. 13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N. 13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N. 13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION N.13/14 LUGLIO 91
- HARD NOVA N. 13/14 LUGLIO 91

# VG&CW

*Speciale Consigli, trucchi e soluzioni*

**Direttore responsabile:** Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 4.500 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%

Gli anni passano, VG&CW diventa sempre più bello e ricco (non perdete il numero di Settembre!) ed i trucchi, i consigli e le soluzioni si accumulano in una seconda e terza raccolta che siamo riusciti a proporre, come sempre in anteprima, per la gioia di tutti i "bari" e di tutti coloro che desiderano conservare in piena salute i propri nervi, senza perdere ore di sonno, integrità mentale, ecc., ecc. Del resto spetta solamente a voi decidere se trangugiare tutta d'un colpo una soluzione o centellinarla cercando di sbirciarne un passo solo in caso di estrema necessità! Perche allora non mettere questa e la prossima rivista (lo Speciale Consigli, Trucchi e Soluzioni di Agosto) in una teca di cristallo con tanto di scritta "rompere il vetro in caso di emergenza"?!?! Alla farina del nostro sacco si è chiaramente aggiunto moltissimo lavoro dei nostri lettori che ci hanno comunicato un gran numero di cheat, consigli e dritte per questo o quel gioco. Chi sono alcuni di questi "benefattori"? Ecco qui sotto i nomi di tutti coloro che si sono ricordati di firmare le lettere; se non trovate il vostro provate a scuotere un po' la penna e a fare uscire la vostra firma. In ogni caso un GRAZIE di cuore da noi e da tutti coloro che leggeranno gli Speciali VG&CW a chiunque abbia concretamente collaborato a questa grandissima e fantastica avventura!

**Manuela Sandri & Gentile Consorte di Lignano Sabbiadoro, Andrea Gasparo di Feltre, Guido Sigismondi di Lanciano, Dodi & Sabina di Viterbo, Massimo Toschi di Reggio Emilia, Enrico & Valentino Diegoli di Milano, Federico Ferrari di Parma, Angelo "Ace" Di Palma di Udine, Gaetano Balzano di Napoli, Armando Barone di Salerno, Jacopo & Ronnie Popper di Forte Dei Marmi, Manuel Spadoni di Fano, Paolo Magnaghi di Varese, Roberto Negroni di Roma, Mauro Mingo di Colle Marino, Dario Cova di Milano, Antonio Cosenza di Firenze, Roberto Sabbatini di Roma, Carlo Papi, Luigi Annoni, Enzo Vigliaturo, Alex Mazzini di Gropello Cairoli, "Lupo Solitario", Luca & Sandro De Angeli di Como, Lorenzo Belloni di Venezia, Alessandro Tucci di Pistoia, Cristiano Pagetti di Firenze, Lorenzo & Michele Mazzoni di Firenze, Duccio Pochini di Parma, Marco & Luca Traverso di Roma, Matteo Manzonetto, Romolo Archi di Faenza, Alessio Gori di Pistoia, Luca Poni di Cervia, Massimo Braga di Muggiò, Mauro Minieri di Roma, Luigi & Marcellone di Bergamo, Dario di Merate (questa volta l'abbiamo scritto giusto, sei proprio tu!), Andrea Bugada di Vercelli, Claudio Tagliarini di Ciampino, Alessandro Valle di Torino, Marcello Canova di Mantova, Raffaele Summa di Avellino, Davide Cervi di Varese, Cristina Galli di Arona, Alessandro Vincenti di Lecce.**

# Indice alfabetico

SETTORE

# A

# TRUCCHI

**X-OUT (Rainbow Arts, per Atari ST):**
Ecco un ennesimo trucco, che abbiamo sviluppato per ovviare ai problemi di compatibilità di quelli precedentemente pubblicati. Comprate qualsiasi astronave, acquistate uno scudo e poi buttatelo via subito. In questo modo si guadagneranno 500 crediti extra; ripetete il procedimento fino ad incrementare a piacere il vostro capitale.

**CYBERNOID (Hewson, per Atari ST):**
Digitate RAISTLINON sui titoli di presentazione per rendere più "giocabile" il programma!

**KID GLOVES (Logotron, per Atari ST):**
Raggiungete uno schermo qualsiasi del secondo livello (quello imperniato sull'Egitto) e fate in modo di non avere più vite a disposizione. Premete Backspace per incrementarle, magicamente, fino a nove. Dovreste probabilmente morire per far funzionare questo cheat.

**RICK DANGEROUS (Microprose, per Amiga e Atari ST):**
se riuscite ad entrare negli high score, digitate POOKY e potrete ricominciare a giocare dall'esatto punto in qui avete perso l'ultima vita.

**GEMINI WINGS (Sales Curve, per Amiga e Atari ST):**
Ecco le password dei livelli dal 3 al 7. Classics, Whizzkid, Gunshots, Doodguyz, D.Gibson.

**BARBARIAN (Palace, per Amiga e Atari ST):**
Giunti in presenza di Drax aspettate che vi lanci in testa una palla di fuoco, avvicinatevi il più possibile al lui e poi, senza ancora toccarlo, rotolategli addosso (occhio a non farvi colpire dal fuoco!). Ciò sancirà la fine dell'odiato stregone!!

**WARHEAD (MPH/Activision, per tutte le versioni):**
Ecco come distruggere il terribile Berzeker. All'inizio continuate a spararagli addosso, fino a farlo infuriare e costringerlo a correrví dietro. Esso si lancerà nel quad space, lasciandovi tornare alla Solbase. Qui giunti, quando vi diranno di lanciarvi per inseguire il nemico, uscite dalla base ed aspettate che appaia il Berzeker. Attivate subito il quad space per viaggiare fino al pianeta CH-010 dove il Berzker, che vi seguirà, verrà risucchiato nel buco nero. Ritornate velocemente alla Solbase e beccatevi le doverose congratulazioni. Per evitare i missili dei nemici, volate all'indietro, mantenendovi ad almeno 300 m dagli aggressori.

**F18/A INTERCEPTOR (ECA, per tutte le versioni):**
Abbattuti i MiG, volate in mezzo all'aereo rubato dai terroristi mantenendo l'altitudine degli velivoli nemici. Sparate con il cannone, lasciate che vi superino e poi sparate ancora. Continuate a sparare fino a quando non apparirà il messaggio "Mission Accomplished, Return To Aircraft Carrier". Non modificate la vostra direzione.

**TREASURE ISLAND DIZZY (Code Master, per Amiga):**
Tenete premuti, contemporaneamente, i tasti S, P, A, C e la barra spazio. Ora, premendo C potrete scomparire per poi riapparire con S. Una volta "volatilizzati, sfruttando M vi sposterete sulla mappa!

**KNIGHTS OF THE CRYSTALLION (US GOLD, per Amiga):**
1) Per vincere ai livelli più avanzati del Bosu, dovete ingannare l'avversario. Lasciate che l'avversario si basi su un raggio cruciale fino al vostro ultimo rimasto e poi portateglielo via.
2) Una buona media dei valori si aggira su 75% della Medium Quality e 25% della High Quality.
3) Se sviluppate l'abilità di teletrasportarvi potreste entrare nello Tsimit senza pagare i Keepers.
4) Fate molta attenzione ai Twins, guardateli...!
5) Per iniziare andate all'Haresh e stabilizzate la vostra economia. Accumulate almeno 200 Joriba.
6) Andate a Deketa e giocate fino a maturare una certa abilità nel teletrasporto.
7) Andate allo Tsimit, collezionate un po' di cristalli per testare il Proda e scendete fino ad almeno il secondo livello. Teletrasportatevi fuori (se avete difficoltà a far ciò, posizionate il puntatore del mouse nell'angolo in alto a destra e premete entrambi i pulsanti per "barare"!).
8) La prossima volta che selezionerete lo Tsimit, apparirà la Warrior Woman; accettate la sua offerta.
9) Testate la Proda con i cristalli precedentemente raccolti. Se non riuscite a raccapezzarvi, ricominciate a giocare, andate subito al Proda, senza cristalli, e potrete esercitarvi in un comodo Training.
VEIL UNO: uscite a destra - entrate nella caverna - andate a destra verso il ramo - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE SECONDA) - andate a destra, verso il bordo schermo - prendete il sentiero in alto a sinistra - andate in alto - andate a sinistra verso il basso - andate a sinistra verso l'intersezione e seguite il sentiero verso destra - alla congiunzione ad Y andate a sinistra - prendete il primo sentiero che sale - uscite dallo schermo a destra - allontanatevi dal basso - uscite verso il basso - prendete il sentiero a destra - andate sul lato destro dello schermo - uscite dallo schermo verso destra sullo stesso sentiero precedente - PARTE SECONDA: tornate alla caverna - uscite dall'estrema destra per due volte - alla prima intersezione prendete il sentiero che scende a sinistra - all'intersezione successiva entrate nella caverna corta (a sinistra in alto) - scegliete l'uncino a destra - uscite dall'angolo superiore sinistro - andate all'intersezione ad Y sopradescritta.
VEIL DUE: uscite a destra - oltrepassate la piattaforma scorrevole e prendete il sentiero in alto a destra - andate in alto, diagonalmente ed uscite a destra - andate a destra e scivolate giù - prendete il terzo sentiero contando da sinistra - andate i basso nella pipe room
SENTIERO SPLIT UNO: uscite a destra - uscite in basso a sinistra - stanza identica, prendete l'intersezione che esce in alto a destra - uscite in basso - uscite dal sentiero in basso a destra - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE TERZA).
SENTIERO SPLIT DUE: uscite dallo schermo a sinistra - uscite in basso a sinistra - sentiero mediano - (se c'è un'apertura andate subito alla PARTE TERZA) - PARTE TERZA: uscite a sinistra - uscite in alto - uscite in basso a destra - c'è un solo sentiero - uscite a destra - uscite in alto a destra - uscite a destra.

**NEUROMANCER (Interplay, per tutte le versioni):**
NUMERI UTILI:
Il nostro BAMA I.D.: 056306118
L'I.D. di Larry Moe: 062788138
Numero di conto alla Bank Gemeinschaft: 646328356481
Numero di conto alla Bozobank: 712345450134
Numero di conto alla Bank Of Berne: 121519831200
Codice di autorizzazione per Berne: LY-

MA1211MARZ
Codice per il Caveaux della Gemeinschaft: BG1066
Numero della Dixie Flatline: 0467839
Numero di Toshiro: 6905984
Numero di Rombo: 5521426
SKILL CHIPS:
NOME

Coptalk
Evasion
Cryptology
Hardware Repair
Bargaining
Philosophy
Phenomenology
Psychoanalysis
Icebreaking
Debug
Sophistry
Zen
Logic
Software Analysis
Musicianship

PERSONAGGIO

Larry Moe
Lupus Yonderboy
Shiva
Shiva
Julius Deane
Julius Deane
Julius Deane
Julius Deane
Finn
Finn
Pong Monks
Pong Monks
Emperor Norton
Emperor Norton
Emperor Norton

UTILIZZO

Parla all'agente del Donut World
Scappa dai combattimenti AI
Decodifica le password crittate
Sistema i danni hardware
Ricompra parti del corpo a poco prezzo
Abilità di combattimento AI
Abilità di combattimento AI
Sensore di debolezza AI
Rompe il ghiaccio più velocemente
Sistema i bug del software
Abilità di combattimento AI
Risana durante i combattimenti AI
Abilità di combattimento AI
Fornisce una breve descrizione del software
Serve a Zion per raggiungere il Freeside

POSTI DA VISITARE, PERSONE DA INCONTRARE

ASANO'S: Insultate Crazy Edo per ottenere prezzi scontati sull'hardware.
BANK GEMEINSCHAFT: Utilizzate il codice BG 1066 per entrare nel caveaux.
BANK OF BERNE: Dite alla segretaria che volete aprire un conto per poter arrivare all'ufficio del manager.
BODY PARTS STORE: Comprate e vendete organi; utilizzate i Bargaining chips per ottenere sconti.
CHATSUBO BAR: Usate la PAX Machine per pagare ed imparate a guadagnare 10.000 crediti mandando il numero di I.D. 056306118 al General Armitage. Sempre qui potrete ottenere i Cryptology Script da Shiva e i Matrix Restaurant Guest Pass al Gentleman Loser (sempre da Shiva). Infine otterrete i codici di collegamento per il Cheap Hotel, il Regular Fellows, il Consumer Review, l'Asano's World Of Chess, l'IRS ed il Citizen, utilizzabili per ottenere un Free matrix. Shin possiede il vostro deck.
CHEAP HOTEL: Comprate del caviale dal room service e datelo a Crazy Edo per il Comlink 2.0.
CRAZY EDO'S: Barattate con lui il caviale per il Comlink 2.0.
DONUT WORLD: Usate le abilità con il coptalk al livello 1 e 2 per trovare: il Link Code per il database della Polizia di Chiba City, la password crittata per il secondo livello (SNORSKEE), quella del corrispettivo di Fuji (ABURAKKOI), quella del Sea (SMEEGLDIPO). Scoprirete anche che Shiva conosce il database del loser.
GENTLEMAN LOSER: Prendete i chip della cryptology da Shiva ed i Guest Pass. Comprate gli Hardware Repair Chip e chiedetele di "loser" per ottenere il codice di collegamento e la password.
HOUSE OF PONG: Barattate il joystick per i chip Zen e Sophistry.
HITACHI: Vendete i polmoni per gli esperimenti.
HOSAKA: Prendete l'assegno dello stipendio (paycheck).
LARRY'S MICROSOFT: Comprate i coptalk chip
MAAS BIOLABS: Usate la maschera antigas per sopravvivere al virus delle guardie e prendete i Cybereyes.
MASSAGE PARLOR: Comprate informazioni: il link code e la password per i Panther Moderns ed il codice per la Bank Of Zurich Orbital.
MATRIX RESTAURANT: Comprate i chip Logic, Musicianship e Software Analysis; fate domande a riguardo all'Upgrade, per aumentare lo skill e ottenere la password chiedendo "password".
METRO HOLOGRAPHIX: Prendete i chip Debugging e Icebreaking; comprate un joystick chiedendo "joystick".
PANTHER MODERNS MEETING ROOM: Ottenete il security pass per il Sense/Net, i chip Evasion ed il codice della banca.
SECURITY GATE: Entrate come un impiegato Hosaka od un volontario Hitachi.
SENSE/NET: Date il security pass ed il numero di I.D. ROM CONSTRUCT per ottenere un Rom Construct; Dixie Flatline: 0467839, TOSHIRO MIFUNE: 6905984, Rombo: 5521426.
SHIN'S PAWN SHOP: Prendete l'UXB deck ed il Comlink 1.0. Se non possedete denaro a sufficienza lo otterrete gratuitamente.
STREEWALKER: Ottenete informazioni sulla dislocazione delle zone High Tech ed il codice di collegamento con justice.
WAREHOUSE: Prendete la maschera antigas chiedendo "hardware". Prendete i chip Philosophy, Phenomenology, Psychoanalysis e Bargaining. Aggiornate quelli Cryptology, chiedete di Fuji, Hosaka, Musabori, Hitachi e Tozoku; le rispettive password sono: DUMBO, VULCAN, PLEIADES, GENESPLICE e YAKUZA.

COME ACCEDERE AD OGNI COMLINK:
COMLINK 1.0: Prendete il deck UXB al Shin's Pawn Shop
COMLINK 2.0: Comprate il caviale al Cheap Hotel e barattatelo con Crazy Edo.
COMLINK 3.0: Visitate il Massage Parlor e chiedete di acquistare informazioni. Il primo indizio vi offrirà il link code e la password per il Panther Moderns database dove si trova il Comlnk 3.0.
COMLINK 4.0: Si trova al SEA. Chiedete del Modern Bob sul board delle Panthers Moderns per ottenere il codice link. Chiedete al poliziotto del Donut World la password crittata (utilizzate i coptalk skill da Larry Moe). Sfruttate il secondo livello della Cryptology per decodificare SMEEGLDIPO.
COMLINK 5.0: Utilizzate il secondo livello del coptalk al Donut World per sapere che Shiva conosce il database del loser. Chiedete a

SETTORE

C

TRUCCHI

Shiva del loser per ottenere link code e password del database. Qui ci troverete poi il link code per la Eastern Seabord Fission Authority. Chiedete a Emperor Norton, nel Matrix Restaurant, della "password" per la ESFA dove si trova il Comlink 5.0.
COMLINK 6.0: Leggete il primo messaggio del presidente della Hosaka. C'è scritto che una compagnia giapponese denominata Tozoku lo sta rovinando. Dato che Julius Deane conosce le ditte giapponesi, chiedetegli della Tozoku. Vi darà il relativo link code in modo da poter usare il sequencer 1.0 per la password. Alla Tozoku si trova il Comlink 6.0.

**ANTHEADS (Cinemaware, per Amiga):**
Tenete premuto il pulsante della cassaforte e fate un giro in senso orario per aprirla; chiaramente dovrete inserire i tre codici che si recuperano durante il gioco, premendo e tirando in su ad ogni numero, facendo lampeggiare lo schermo per conferma. Il nido delle formiche si può localizzare, a partire dal settimo giorno, subito in alto al cratere situato a nord-est della mappa.

**BATMAN THE MOVIE (Ocean, per CBM64/128 su cassetta):**
Alla fine del secondo livello, a vite esaurite, non riavvolgete il nastro, ma lasciate che il programma continui a caricare per arrivare, con omini infiniti, all'ultimo livello (quello con il Joker).

**FLOOD (ECA, per tutte le versioni):**
Grazie a Stefano Picciolo di Messina ecco le password per i 42 livelli del gioco; bravo Stefano!!!!
1) FROG, 2) YEAR, 3) QUIF, 4) LONG, 5) WORD, 6) FRED, 7) WINE, 8) GRIP, 9) TRAP, 10) THUD, 11) FRAK, 12) VINE, 13) JUMP, 14) NILL, 15) FOUR, 16) GRIT, 17) ZING, 18) JING, 19) LIDO, 20) POOL, 21) HATE, 22) REED, 23) LIME, 24) QUID, 25) WING, 26) FLEE, 27) GIGA, 28) HEAD, 29) LOOP, 30) SING, 31) JOUX, 32) PINK, 33) GOGO, 34) LETS, 35) QUAD, 36) BRIL, 37) EGGS, 38) HENS, 39) NAIL, 40) SOAP, 41) FOAM, 42) MEEK

**FIRE & BRIMSTONE (Microprose, per Amiga):**
Basta premere il tasto F1 durante la presentazione per scegliere il livello da cui iniziare!

**JUMPING JACK'SON (Infogrames, per tutte le versioni).**
Marco e Luca Traverso di Roma ci comunicano per primi le password per questo originale videogame, un trucco per Last Duel e la soluzione di Heroes Of The Lance: GAME A) rocknroll - livello 5, noises - livello 9, tenebre - livello 13. GAME B) synthe - livello 5, funk - livello 9, elvis - livello 13.

**LAST DUEL (Imagine, per CBM64/128):**
Giocando in due, durante il caricamento fra il primo ed il secondo livello, bisogna premere continuamente il tasto di fuoco e "agitare" il joystick in tutte le direzioni. Al termine del caricamento il bordo dello schermo lampeggerà e si otterranno vite infinite!

**HEROES OF THE LANCE (SSI, per tutte le versioni):**
Livello UNO: Selezionare Tasslehof, andare a Nord, a sinistra (Tasslehof localizza e disabilita le due trappole), continuare a sinistra, prendere lo scroll, andare a destra, Est, Sud, sinistra (Tasslehof disabilita altre due trappole); andare a Est: camminare verso destra e, al primo bivio, andare a Nord. Andare a destra, superare il primo bivio (quello con la pavimentazione chiara), continuare a destra, prendere la gemma, andare ad Ovest. Andare a sinistra, prendere il pouch, tornare a destra, andare a Sud, sinistra ed al bivio di prima andare a Est, destra, prendere il secondo bivio a Nord, andare a destra ed entrare in direzione Ovest nel passaggio ellittico.
Livello DUE: Andare a Sud, sinistra, superare il bivio per Est, ed entrare nella prima porta ad Ovest: la cascata (Waterfall) guarisce tutte le ferite dei personaggi; continuare a sinistra, fare attenzione alla trappola che si trova subito dopo la porta della cascata. Saltare il fosso, prendere il calice dorato, continuare a sinistra ed entrare ad Ovest. Sinistra, fare attenzione alla trappola, andare ad Ovest, camminare verso destra, prendere le shields, andare a Ovest, prendere l'anello con la gemma; andare a sinistra, entrare nel grande portale ad Ovest, andare a destra e prendere il bivio per Ovest.
Livello TRE: Selezionare Tanis ed uccidere il Draconiano Baaz, usando le frecce (dal menu Use - 20 arrows); saltare il fosso, andare a destra e poi a Sud; continuare a sinistra, saltare i fossi, andare a Sud, sinistra, superare il bivio per Est, andare ad Ovest, sinistra, saltare 3 fossi, prendere il bivio per Ovest.
Livello QUATTRO: Prendere la gemma, sinistra, Nord, destra, Est, sinistra, prendere le Steel Coins, sinistra. Nord, destra, Ovest, destra, superare il bivio per Sud, prendere il pouch, andare a Nord, sinistra, Est, Sud, destra, Ovest, sinistra, prendere l'oggetto, superare il bivio per Sud, andare a Nord, Ovest, destra, Sud, destra. Nella sala ci sono tre porte ellittiche chiare: entrando nelle prime due si possono prendere delle gemme. Entrando nella terza (ad est), andare a destra, Nord, destra, Est, destra, Nord, sinistra, Est, destra, prendere la pozione di invulnerabilità, andare a Nord, sinistra, Est, destra, prendere le Steel Coins, entrare nella terza porta ellittica scura, Nord, sinistra, ed entrare nel passaggio per Est.
Livello CINQUE: Selezionare Goldmoon, entrare nel menu, scegliere l'opzione Clerical Staff Spells, selezionare Deflect Dragon Breath, uscire dal menu, avvicinarsi al Drago a destra e lanciargli contro il bastone magico di Goldmoon. Khisant morirà. A questo punto andare a destra, superare il cadavere del drago e prendere i dischi di Mishakal e il gioco sarà terminato!
CONSIGLI: Tenere sempre Goldmoon e Raistlin fra i primi quattro personaggi, non usarli mai direttamente nell'esplorazione.
Curare le ferite dei personaggi con il bastone magico di Goldmoon; non abusare tuttavia di questi poteri perchè non sono infiniti.
Quando un personaggio muore, lo si può far ritornare in vita con l'opzione Raise Dead dal menu dei poteri del bastone magico. Tuttavia quest'operazione va effettuata immediatamente, poichè, se nell'icona del personaggio è già comparsa la tomba, essa non funzionerà.
Usare i poteri magici di Raistlin per bloccare gli uomini, gli Aghar e i Draconiani Baaz e Bozak.
Se i poteri del mago vengono terminati, contro i Draconiani Bozak, selezionare Flint, il nano. Lanciare contro il nemico l'ascia, corrergli incontro, riprendere l'arma e ripetere l'operazione. La ridotta statura di Flint lo aiuterà ad evitare i colpi sparati dai Draconiani.

**BLOOD MONEY (Psygnosys, per Amiga):**
Per avere libero accesso a tutti i pianeti, nella fase di presentazione delle meteoriti si devono premere contemporaneamente i due tasti del mouse e quello del joystick.

**TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):**
Per conquistare 1UP basta andare nel primo livello tutto a sinistra, in cima alla montagna.

e sull'ultimo picco bisogna saltare per conquistare l'agognata vita supplementare. Per altri bonus basta sparare come i matti verso destra per far comparire un mattone "distribuisci-bonus".

**KICK OFF (Anco, per Amiga - prima versione):**
Per assicurarsi una rimessa o un angolo basta fare una bella scivolata a vuoto, prima che la palla esca dal campo.
Per fare un goal senza possibilità di sbaglio, basta fare un bel pallonetto prima dell'inizio dell'area avversaria.

**ROBOCOP (Ocean, per Amiga):**
Digitando durante i titoli la scritta "ROBOCOP ++" apparirà la frase "volete vite infinite?": rispondiamo con un bel "Y"es! Digitando invece "TIMEBROADHURST" potremo ottenere tempo illimitato!

**VENDETTA (System 3, per tutte le versioni):**
LIVELLO 1
Selezionate il pugnale e abbattete il terrorista. Prendete le tenaglie; buttate giù la porta con un calcio ed entrate. Difendetevi e prendete il fucile, le granate e le munizioni. Proseguite ammazzando tutti fino al punto in cui dovrete salire la scala (per farlo dovete azionare i pugni) e buttare giù la porta. armatevi ed entrate. Prendete i vari oggetti e cambiate stanza; qui prendete il manuale e schiacciate sul calcolatore: vi verrà comunicato un codice che voi annoterete (di solito e 00001000) bene, ora selezionate il disco e ripetere l'operazione. Inserite il codice e vi sarà data la carta magnetica per le armi della macchina. continuate a proseguire facendo stragi e raccogliendo oggetti (attenzione: usate le video sul registratore). Dovete raccogliere tutto, perchè la polizia potrebbe chiederveli. L'unico modo per difendervi è usare il giubbotto vicino al bidone e sparare a tutto spiano (dovete fare molto alla svelta; usate la chiave sulla Ferrari e...tadaa! Passerete al secondo livello.
LIVELLO 3
Ammazzate subito il manigoldo ed entrate nella porta a sinistra. Prendete tutto e proseguite dove dovrete lanciare una granata al pazzo sul bunker; proseguite, prendete munizioni, entrate nell'altra stanza e prendete la scarpa. Tornate nella F40 usando la chiave.
Livello 5 entrate subito dove prenderete la maschera che vi renderà invulnerabili per un piccolo periodo. Proseguite, al punto in cui si trovano munizioni, entrate nell'aereo, arrivate alla cabina, prendete la mappa. Usate le tenaglie sulla ragazza e... una bomba!
Tagliate i fili nella sequenza: filo centrale, filo a sinistra, filo a destra. La ragazza si libererà e passerete al livello 6
LIVELLO 7
Fatevi strada fino alla fine del parco ammazzando tutti, uccidete il capo, tornate alla statua, raccogliete il vecchio e... avete vinto!!
Gustatevi la bella schermata stile system 3 e fatevi un pisolino GOOD NIGHT!!

**BEACH VOLLEY (amiga)**
Mentre state giocando, digitate sullo schermo DADDYBRACEY e subito dopo premete F1. Passere al livello successivo.

**SHADOW WARRIOR (amiga)**
Per passare al livello successivo basta premere ogni volta che lo vorrete il tasto HELP.

**CHAMPION OF KRYNN (amiga)**
Appena caricato il gioco premete il tasto destro del mouse. Vi comparirà un menu: scegliete LOAD SAVE GAME ed al posto di inserire i.l vostro SAVE DISK mettete il disco TRE e caricate il SAVE GAME A. Avrete a disposizione sei fortissimi personaggi. Ma non é tutto, infatti potete aumentare alcune vostre caratteristiche (solo forza, intelligenza, saggezza, carisma, destrezza, costituzione ed i punti ferita) modificando i vostri personaggi. Ed ora andate e salvate Krynn!

**FORMULA UNO MANAGER (amiga)**
Per prima cosa sceglietevi sempre il pilota migliore, un motore da 3.200.000 ed il team peggiore. Per qualificarsi basta mettersi sempre in quinta marcia verso la massima velocità (non mettete mai la sesta per cercare di superare le altre macchine, non servirebbe a nulla. Non tenete la velocità troppo tempo al massimo, in quanto rischierete di bruciare il motore). Al warm-up ed al giro di ricognizione andate subito a sbattere poiché non serve proprio a nulla. Durante la gara andate come per la qualifica, sempre in quinta e non preoccupatevi del tempo che ci impiegate... andrete sempre più veloci di tutte le altre macchine (anche della Mc Laren). Montate sempre gomma C che sono le più dure e non rientrate mai ai box perché le gomme si consumeranno pochissimo quando correte. Con un po' di pratica potrete ben presto vedervi sul podio!

**TETRIS 2 plus (amiga)**
Per accedere al livello successivo premete il tasto 8.

**BOMBER BOB (amiga)**
Forse non tutti se ne sono accorti, ma potete attivare il cheat-mode premendo il tasto H.

**SHADOW OF THE BEAST II (amiga)**
Quando si affronta il primo pigmeo sulla destra, dopo che questi ha pronunciato la frase, premete A e digitate TEN PINTS. Avrete così vite infinite!

**SOLUZIONE DI ROCKET RANGER by Simone Pasotti (RE)**
Innanzitutto bisogna sapere che in R.R. le locazioni in cui si trovano le basi e i serbatoi non vengono messe proprio casualmente ad ogni nuovo caricamento ma seguono un ciclo. Quindi basta segnarsi le locazioni delle basi trovate in una partita e ricaricare il gioco fino a quando ritorneranno le stesse locazioni. Dopo questa lunga procedura dovrete avere in mano una mappa con le locazioni necessarie per finire R.R. (i 5 laboratori e 2 o più serbatoi).
Se siete ancora nei guai, ecco alcuni consigli.
AGENTI SEGRETI, usateli per scatenare ribellioni nei punti più lontani dagli spellins: guadagnerete tempo.
DIRIGIBILE, aspettate che sia abbastanza vicino e sparate solo alla gondola.
ATTACCHI AEREI, restate sempre in alto e adeguatevi agli attacchi dei nazisti.
LABORATORI, ad ogni pezzo raccolto, la guardia seguente si rafforza. Una tecnica efficace é quella di tenere il joystick in alto e premere quando abbassa la guardia.
1.a MISSIONE seguite i consigli per il dirigibile.
2.a MISSIONE dirigetevi subito in Germania e abbattete gli aerei in 4 attacchi al massimo. Se siete catturati, fate credere di arrendervi e vi ritroverete a picchiare una guardia facile.
3.a MISSIONE se vi é andata buca nelle precedenti potrete rifarvi. Si trova in Africa, solitamente in Libia, basta stare il più basso possibile e distruggere quei "cosi" velocemente; per il resto seguite le istruzioni della 2.a missione.
Se avete seguito i miei consigli, ora dovreste trovarvi sulla luna, con un po' di fortuna potrete distruggere gli alieni.

SETTORE

E

TRUCCHI

## X-OUT

Chi sta ancora provando la "gabola" dei 500.000 crediti senza risultati, potrà fare un sospiro di sollievo. Prendete uno ship qualunque, posizionatelo, prendete una barriera posizionatela e voilà 500 crediti in più, ripetetelo quante volte volete.
Cercasi aiuti disperatamente per: DAMOCLES E TV SPORTS BASKET (NON VINCO UNA PARTITA!).

**BEAM (CBM64)**
Per cambiare livello premere contemporaneamente B M spazio e F1.

**ARKANOID II (CBM64)**
Nel tabellone dei punteggi scrivete "DEBBIE" e avrete vite infinite.

**TURRICAN**
Al primo livello, andate dietro di voi fino alla fine della montagna e poi saltate, troverete una vita.
FORGOTTEN WORLDS (CBM64)
Scegliete due giocatori e usate quello scuro perché i nemici spareranno sempre a quello chiaro, anche quando é morto.

**SIM CITY (CBM64)**
Premete F1 e avrete 4.000K$

**THE LAST NINJA 2 (CBM64)**
Premendo il tasto commodore passerete di livello, premendo Control si avranno vite infinite.

**LEISURE SUIT LARRY III (SIERRA) (ibm-pc)**
fatte le domande digitate contemporaneamente CTRL ALT X potrete così scegliere il livello da cui partire per vedere meglio...
**Trucco di Marco Pion di Milano.**

**THE PLAQUE**
per avere vite infinite bisogna premere sempre il pulsante del mouse durante presentazione e caricamento.

**DAYTER DAY 007**
Ad inizio partita, quando si esce dalla base bisogna restare fermi e digitare GIB e poi premere W per armi.

**UNREAL**
All'apparire della presentazione con le opzioni di gioco, bisogna premere F2 per partire da un gioco salvato dopo premere F3/F4/F5 per gli altri quadri.

**EYE OF HORUS (Logotron, per Amiga, Atari ST ed IBM PC):**
Durante la schermata dei titoli digitate SPAM per ottenere vite infinite. Sarete anche in grado di utilizzare tutti gli ascensori anche se non avrete prima raccolto le corrispondenti chiavi d'accesso.

**SKIDZ (Gremlins, per Amiga):**
Tenete premuto il tasto di fuoco, ALT e C od M continuamente per guadagnare vite extra o passare di livello in livello.

**SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga ed Atari ST):**
Iniziate una partita a due premendo 1 e 2 contemporaneamente. Durante il gioco premendo gli stessi tasti otterrete una vita extra per il primo od il secondo partecipante.

**SIM CITY (Infogrames, per ST):**
Premete CAPS LOCK e tenendo schiacciate le lettere F, U, N, e D potrete incrementare i vostri capitali fino a 10.000 dollari. Dopo aver sfruttato per quattro volte questo trucchetto, alla successiva si innescherà un terremoto: uomo avvisato...!

**KID GLOVES (Millenium, per Amiga):**
Giocate fino al sesto livello e poi perdete tutte le vite tranne l'ultima. Premete backspace per ritornare indietro di qualche livello ed ottenere ancora nove vite.

**RAINBOW ISLAND (Ocean, per Amiga ed Atari ST):**
Per raggiungere la stanza segreta di ogni livello dovrete raccogliere i cristalli colorati in questa sequenza: rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, blu, malva. Alla quinta isola, nella stanza segreta troverete una scatolina da raccogliere; c'è anche il cancello numerato "7" per raggiungere direttamente il livello corrispettivo senza passare per il sesto!

**DRAKKEN (Infogrames, per tutte le versioni):**
Quando create un personaggio dategli come nome "31415927". Digitate poi "SUPERVISOR"; ciò vi permetterà di incrementare al massimo le caratteristiche e le doti di ogni personaggio. Durante il gioco premendo F10 potrete fare il pieno di Hit e Magic Point.Con F8 e una cliccata nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo potrete fornire al vostro personaggio milioni di punti esperienza e catapultarlo al livello 14.

**E-MOTION (US GOLD, per Atari ST):**
Sulla schermata dei titoli digitate MOONUNIT quindi premete F1 per avanzare di un livello e F2 per dieci livelli.

**DYNASTY WARS (US GOLD, per ST):**
Premete F2 sullo schermo dei titoli per avanzare di un livello.

**GHOSTS AND GOBLINS (US GOLD, per Atari ST):**
Per diventare invincibili digitate DELBOY sullo schermo dei credits.

**NINJA SPIRIT (US GOLD, per tutte le versioni):**
Livello 1: Mostro Dea Kali. Mettersi a sinistra del pietrone a sinistra; sarebbe meglio possedere le due ombre e le stellette multiple.
Livello 2: Mostro Demone. Muovetevi in tutte le direzioni e sparategli ogni tanto. Il mostro sarà più impegnato a seguirvi che ad uccidervi. Meglio possedere le due ombre e le bombe veloci.
Livello 3: Mostro gigante con la spada. La spada è soltanto un'illusione: vi uccide solo il contatto con il gigante. Meglio possedere le due ombre, le stellette multiple e/o le bombe veloci.
Livello 4: La casa. E' piena di ninja e trabocchetti vari, ma per fortuna non ci sono mostri.

Livello 4 seconda parte: Il sotterraneo. Saltate velocemente da una piattaforma all'altra. Meglio possedere le stellette multiple e le due ombre.
Livello 4 terza parte: La trappola, Mostro con gli aquiloni. Appena comincia l'azione correte velocemente verso destra. Non vi fermate altrimenti il soffitto che si abbassa vi schiaccerà. Il mostro è formato da due aquiloni ninja che possono uccidervi solo schiacciandovi. Anche se gli andate addosso non morirete. Meglio possedere le due ombre e le stellette multiple e/o le bombe veloci.

**GRAVE YARDAGE (Activision, per CBM64/128):**
Dopo che i mostri vengono messi in posizione di gioco partite prima del fischio dell'arbitro (scheletro) e uccidete più mostri avversari possibile. Ripetete quest'azione finchè non

siete passati in vantaggio.

**GHOULS'N'GHOST (US GOLD, per CBM64/128 su cassetta):**
Primo mostro: Gigante decapitato. Dopo esservi buttati dalla montagna avanzate piano e sparate velocemente: lo ucciderete quasi subito, ma non scappate mai, anche a costo di perdere una vita.
Secondo mostro: Il leone di fuoco. Per fare molti punti senza ucciderlo fategli comparire solo la testa e sparategli continuamente. Per ucciderlo andate al centro dello schermo, abbassatevi e sparategli (mantenendovi sempre bassi).

**FLIMBO'S QUEST (System 3, per tutte le versioni):**
Primo Livello: Password = SEI
Prendete prima i soldi e poi le mappe.
Secondo Livello: Password = LDNMI
Come Sopra
Terzo Livello: Password = STIRQ
Prendete i soldi, le mappe e solo una volta lo sparo.
Quarto Livello: Password = CLIRTS
Comprate la super mappa oppure il tempo extra. Prendete quattro mappe e poi andatevi a cercare le altre due.

**ESCAPE FROM PLANET OF ROBOT MONSTERS (Domark, per CBM64/128 su cassetta):**
Giocando in due, ogni volta che si ricomincia i crediti aumentano.

**CENTURION (EA, per tutte le versioni):**
Per ottenere i favori e l'amore della bella Cleopatra, invece di finirci sempre in guerra, andate in Egitto solo quando sarete diventati almeno Pro-Consoli o Consoli, guidando un'armata consolare al pieno della potenza. Nella sezione diplomatica sceglieте di essere Friendly per due volte, quindi Offer Alliance. Gli egiziani dovrebbero accettare e quindi fissare un Low Tribute. Al fine dovreste guadagnarvi l'ingresso alla stanza della bella Cleo dove interverrà un'altra fase diplomatica. Scegliete Warm e Gentle e poi... Approach, ovviamente!!!

**ITALY 1990 (US GOLD, per tutte le versioni):**
Ecco le formazioni vincenti:
Italia: 2-4-5-6-11-12-15-16-17-18
Cecoslovacchia: 1-2-5-7-10-11-12-13-16-19-20
Austria: 5-6-8-9-10-11-12-15-17-18-18
USA: 4-5-6-7-8-11-13-14-15-19-20-
Argentina: 2-3-4-5-6-10-12-13-15-19-20
USSR: 1-2-3-5-6-7-11-13-15-16-19
Romania: 1-3-6-7-8-12-15-16-17-18-20
Camerun: 1-4-6-7-9-10-12-13-14-16-18
Brasile: 1-2-3-4-7-8-10-11-14-15-19
Scozia: 3-4-5-11-12-14-15-16-17-18-20
Svezia: 1-2-4-6-8-9-10-11-14-17-18
Costa Rica: 3-4-6-7-11-14-15-16-17-18-20
Germania Ovest: 2-3-4-7-10-15-16-17-18-19-20
Yugoslavia: 2-4-5-6-8-10-11-12-14-16-19
Colombia: 2-3-4-6-8-12-13-15-16-17-19
UAE: 3-8-10-12-14-15-16-17-18-19-20
Belgio: 2-3-5-6-7-11-12-14-17-19-20
Spagna: 1-2-3-4-5-6-7-8-10-11-12
Uruguay: 1-4-5-6-7-10-11-16-17-18-19
Corea Sud: 1-2-3-4-7-9-12-14-15-17-20
Inghilterra: 2-5-7-8-9-11-13-17-18-19-20
Olanda: 1-2-4-5-6-7-8-9-10-13-16
Eire: 1-3-5-7-8-9-10-11-12-13-17
Egitto: 2-3-5-9-11-12-14-15-18-19-20

**BACK TO THE FUTURE II (Image Works, per Amiga):**
Mettete in pausa il gioco e digitate ONLY NEAT THING TO DO (spaziature incluse). Il game ricomincerà con vite infinite!

**TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):**
Giocate fino ad ottenere un posto nella classifica degli high score; invece del vostro nome digitate BLUESMOBIL. Apparirà un messaggio (un certo "That's it") per poi far ricominciare la partita seguente con ben 99 vite.

**VENUS (Gremlin, per Amiga):**
Ecco otto parole codice per altrettanti livelli: Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid e Noctuid.

**KLAX (Domark, per Amiga):**
Durante una partita tenete contemporaneamente premuti la sbarra spazio ed il tasto "4" sulla keyboard principale (non sul tastierino numerico) per arrivare subito all'ultimo livello.

**ACTION FIGHTER (Firebird, per ST):**
Guadagnatevi un posto in classifica high score e digitate, al posto del vostro nome, ZBACKDOOR per ottenere, nella partita seguente, auto ed energia infinite.

**IRON TRACKERS (Microids, per ST):**
Selezionate inizialmente i booster per viaggiare velocemente e poter rimbalzare sulla maggior parte degli ostacoli. Tenete poi d'occhio i grossi pilastri marroni sul lato destro dello schermo di gara; passateci attraverso per ottenere 2000 punti bonus.

**MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per ST):**
Giocate e mettete in pausa (F10) il game; digitate OPEN THE DOOR HAL e ricominciate a giocare con il pieno di energia.

**DAMOCLES (Novagen, per Amiga ed ST):**
1) Prendete l'astronave, come vi viene suggerito, volate al Loc-ref 12:14 e prendete il computer.
2) Volate al Loc-ref 15:03 e comprate la pressure suit.
3) Volate alla Snow Island, atterrate al Loc-ref 3:00 e prendete la cupboard (armadietto): contiene un Nova Trigger.
4) Volate a Bare Island, atterrate al Loc-ref 6:02, entrate nel transporter che si trova al piano terreno; continuate ad entrarvi fino ad arrivare al Loc-ref 7:01, vale a dire la Ur City su Gaea. Trovate il Sideboard che contiene un Nova Trigger. Ripercorrete a ritroso la strada fatta fin qui.
5) Volate a Metis, atterrate al Loc-ref 5:06 e prendete il Washbasin. Per fare ciò camminate fino al tavolo che vi sta di fronte entrando. Il muro dietro al tavolo si muoverà (si tratta, in verità, di una porta segreta) e potrete accedere alla stanza ove si trova il Washbasin che contiene, guarda caso, un altro Nova Trigger.
6) Volate alla Metropolis Chaldea su Gaea, atterrate al Loc-ref 6:06 e prendete l'oro dal seminterrato. Volate al Loc-ref 5:08 e vendete l'oro. Volate al Loc-ref 5:06 e prendete il sistema Hi-Fi. Anch'esso contiene un Nova Trigger.

7) Volate al Loc-ref 9:02 su UR e prendete la bomba Nova che si trova nel seminterrato dietro all'ascensore.
8) Volate alla cometa Damocle e atterrateci. Lasciate la bomba Nova e ritiratevi ad una distanza di sicurezza. Attivate tutti i Nova Trigger ad uno ad uno. La cometa esploderà e voi otterrete la ricompensa pattuita!

**OMEGA (Origin, per Amiga):**
Il trucco per questo gioco consiste nell'imparare a programmare correttamente il carro armato. Provate così: START - DO SEARCH - DO DESTROY - BRANCH TO START - INCLUDE SEARCH - INCLUDE DESTROY - JAM SCANNER SIGNAL - RESUME. Non preoccupatevi se non possedete uno scanner: ne avrete bisogno

davvero solo quando arriverete all'Intrepid. Ecco una lista dei vari carri e delle relative caratteristiche, utili da sapere per programmare il nostro mezzo.
Dinky: usa tattiche Seek e Destroy. Dinky 2: usa le stesse tattiche precedenti, ma è meglio equipaggiato. Buster: impiega tattiche Seek e Destroy e possiede armamento laser. Utilizzate allora un turbo-laser. Ducky: identico al precedente (ma con equipaggiamento leggermente superiore), spesso impiega tattiche Edge Search. Intrepid: identico ai due precedenti, sfrutta migliore armamento. Eidolon: utilizza uno Scanner Lock ed un Gauss Gun; per combatterlo munitevi di un plasma-gun. Panda: impiega tattiche Seek e Destroy ed un Gauss Gun; una volta danneggiato utilizza il Corner Search. Mirage: identico al Panda, ma con migliore armamento. Ogre: Usa Search e Killtank con tantissime armi; è un vero mostro meccanico!

**NEVERMIND (Psygnosys, per tutte le versioni):**
Ecco le 26 password per gli altrettanti primi livelli del game.
MMMRHM, AMMRHA, HMMRHH, VMMRHV, PMMRHP, GMMRHG, IMMRHI, RMMRHR, MAMRHW, AMMRHN, HAMRHZ, VAMRHT, HMMWHH, CMMRHQ, IAMRHB, RAMRHF, MHMWHM, AHMWHA, HMMWHJ, VHMWHV, PHMWHP, GHMWHG, IHMWHI, RHMWHR, MVMWHW, AVMWHN.

**IVANHOE (Ocean, per Amiga):**
Mettete in pausa il game e digitate ZOBINETTE seguito da Return. Premete allora N per arrivare subito al livello successivo.

**IVANHOE (Ocean, per ST):**
Mette in pausa il gioco e digitate JC IS THE BEST (Return). Utilizzate poi N per passare di livello in livello ed il tasto Delete per uccidere ogni nemico. Nei livelli bonus intermedi premete Control per eliminare gli odiosi pesi-massimi.

**PIPE MANIA (Empire, per ST):**
Ecco alcuni codici per i livelli avanzati del gioco: OOZE, WILD, BLOB, GRIP, DOCK, BALL.

**EYE OF HORUS (Logotron, per ST):**
Durante i titoli digitate SPAM per ottenere vite infinite ed evitare di utilizzare la chiave multicolore per accedere agli ascensori. Set si trova oltre l'ascensore chiuso di colore blu.

**BEVERLY HILLS COP (Tynesoft, per ST):**
Sullo schermo di scelta del livello di difficoltà digitate MELLIE; in questo modo avrete accesso a tutti i quattro sottogiochi senza doverli sviluppare in sequenza.

**PUFFI'S SAGA (Ubi Soft, per ST):**
Premete F5 e F6 contemporaneamente, durante il gioco, per passare al livello sette. Premete UNDO per arrivare all'ottavo e, con una seconda pressione, al nono.

**DYNASTY WARS (US Gold, per ST):**
Quando appare lo schermo dei titoli digitate CHEAT MODE; con F2 potrete avanzerete di livello in livello.

**RINGS OF MEDUSA (Starbyte, per ST):**
Una volta caricato il game, inserite al posto del vostro nome DESOXYRIBONUKLEINSAUERE; premete poi il tasto HELP per richiamare il menu dei cheat.

**TOTAL ECLIPSE (Incentive, per ST):**
Premete contemporaneamente 1 e 9 (non sul tastierino numerico), nonchè il fire del joystick per ottenere risultati impressionanti.

**STRYX (Psygnosys, per ST):**
Quando il gioco inizia premete HELP, M e D contemporaneamente per fare il pieno di energia. Usate HELP e P per ottenere i pass per le porte chiuse.

**CRACKDOWN (Us Gold, per ST):**
Mettete il gioco in pausa e digitate SMURF. Con F1 e F2 otterrete, a questo punto, vite infinite.

**F-29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):**
Caricate il gioco ed inserite il vostro nome come THE DIDY MEN (spaziature comprese). Cliccate sull'icona Colonel e premete Return. Selezionate l'area di battaglia ed il mission control. Accettate una missione (senza selezionarne alcuna) quindi tornate indietro e sceglietene una. Iniziate a giocare normalmente. Quando dovrete tornare alla base limitatevi a premere Enter sul tastierino numerico per atterrare automaticamente. Per evitare di finire missili ed armamento, inserite il vostro nome come CIARAN quindi caricate il vostro pilot's log. Il nome dovrebbe ora esser cambiato in OCEAN OK. Otterrete in ogni missione un carico infinito di missili e munizioni.

**IKARI WARRIORS (Imagine, per Amiga):**
Digitate in qualsiasi posizione degli high score FREERIDE. Diventerete invincibili in entrambe le modalità ad uno o due sfidanti.

**MANCHESTER UNITED (Krysalys, per Amiga):**
Premete il tasto di sinistra del mouse durante il game: verrà attivata la modalità a due giocatori e voi potrete battere qualsiasi squadra avversaria con facilità; queste se ne staranno infatti ferme, ferme, senza fare nulla per ottenere il controllo della palla.

**PIPEMANIA (Empire, per tutte le versioni):**
Ecco le password per i livelli più avanzati del gioco. GRIP, OOZE, TICK, BLOB, DOCK, BALL, WILD.

**PIPEMANIA (Empire, per IBM PC):**
Se riempite lo schermo con pezzi di tubo (proprio tutto lo schermo!), otterrete un bonus segreto di 50.000 punti!

**VETTE (Spectrum Holobyte, per IBM PC):**
Per girare ad un angolo senza andare a sbattere contro qualcosa o perdere il controllo dell'automobile, tenete premuto il tasto K.

**STORMLORD (Hewson, per Amiga):**
Digitate DRAGONBRIDGE sulla schermata dei credits. Apparirà un messaggio scorrevole che dice "You cheating swine". Iniziate a giocare e premete la barra spazio per mettere il game in pausa. Premete L avanzare di livello e la sbarra spazio per ricominciare a giocare.

**CASTLE MASTER (Incentive, per tutte le versioni):**
La chiave che si trova sul tetto della cappella è particolarmente difficile da recuperare se non sapete come arrivarci. Posizionatevi sul ponte levatoio e chiudetelo. In questo modo salterete su e recuperare la chiave sarà un gioco da ragazzi. Se cercate di raccogliere i pentacoli nelle caverne, lasciatevi cadere in una botola ed uccidete lo spirito. Prendete il primo pentacolo quindi andate nelle altre caverne, raccogliete gli altri ed uccidete gli spiriti. In questo modo potrete evitarvi lo stress di essere costantemente inseguiti ed attaccati dagli spiriti in massa. Per entrare nella Display Chamber camminate a carponi dentro al granary chest e chiudetene il coperchio. Per collezionare il pentacolo nella Junk Room dovrete inginocchiarvi non appena entrati nella

stanza, quindi camminare oltre la prima mensola fino al muro ed alzatevi. Girate su voi stessi e camminate verso il pentacolo per prenderlo. Per spostare il pietrone o aprire la Pottery Room dovrete possedere il livello massimo di forza. In caso contrario cercate del cibo e mangiatelo a sufficienza. Se possedete la Rock Travel Potion non avrete difficoltà per accedere al Gymnasium sia dal Wizard's Hut e direttamente dall'esterno della stanza. Se non riuscite a trovare lo spirito del dungeon, cercate di esaminare da vicino quello strano animale simile ad un ratto, che si trova in fondo alla stanza. Per uccidere il Magister dovrete prima di tutto uccidere tutti gli altri spiriti. Andate quindi nella sua stanza e colpitelo in fronte per distruggerlo.

**DRAGON'S LAIR (Ready Soft, per IBM PC):**
Fate una mossa sbagliata in qualsiasi momento del gioco e, non appena appare la schermata della morte di Dirk, continuate a premere il tasto ESC (non fatelo troppo velocemente altrimenti uscirete al DOS). Verrete così trasportati magicamente nella sala del tesoro dove vi aspetta il vecchio Singe.

**THE VIKING CHILD (Electronic Zoo, per ST):**
Ecco le quattro password del gioco. DENIS<E>(vi trasporta nella foresta), BLIZ (vi trasporta nel landbridge), SHARKMAN (vi trasporta nel labirinto), NYMHARSW (vi trasporta nel deserto).

**CHAOS STRIKES BACK (FTL/Mirrorsoft, per ST):**
Iniziate a giocare normalmente e trovate un drago. Posizionate il vostro manipolo di eroi di fronte al bestione e formulate l'incantesimo MON ZO GOR SAR. Mettete in pausa il gioco premendo ESC e, mentre tenete premuto ALT, digitate LORD LIBRASULUS SMITES THEE DOWN. Togliete la pausa ed uccidete il drago. Se avete inserito il trucco correttamente apparirà la Firestaff originale e, raccogliendola, diventerete perciò invincibili per tutto il resto del gioco.

**PREDATOR (Ocean, per ST):**
Premete F10 per fare il pieno di vite.

**DRAGON SPIRIT (Domark, per ST):**
Mettete in pausa il gioco, digitate DRAGONHEAD e premete F10. Per passare di livello in livello premete i tasti numerici corrispondenti.

**FIGHTER BOMBER (Activision ,per IBM PC):**
Entrate nella schermata con il pilota e digitate come vostro nome #So what if I do?. In questo modo, a gioco iniziato, potrete sfruttare una maggior velocità di virata premendo il tasto Z.

**GHOULS'N'GHOSTS (US GOLD, per Atari ST):**
Aspettate la schermata dei titoli e digitate DELBOY per ottenere un Sir Arthur completamente invincibile!

**NINJA SPIRIT (Activision, per Amiga):**
Mettete in pausa il gioco con il tasto F9; premete a questo punto, contemporaneamente tutti i tasti con le lettere sulla keyboard (fatevi aiutare magari da un amico se avete le mani piccole!). Se avrete fatto il tutto correttamente il gioco ricomincerà e diverrete invincibili.

**MONTY PYTHON (Virgin, per Atari ST):**
Al posto del vostro nome, negli high score digitate SEMPRINI. In questo modo ricomincerete a giocare sempre dal punto in cui perderete l'ultima vita.

**FAST LANE (Linel, per ST):**
Durante la qualificazione mettete in pausa il gioco (con F1) e fatelo ripartire premendo la barra spazio. Il vostro tempo di qualificazione si congelerà e voi potrete compiere il vostro giro di pista con tutto comodo arrivando sempre in pole position.

**SATAN (DINAMIC, per ST e Amiga):**
Durante il gioco uno premete ALT, 1 e D contemporaneamente per guadagnare vite infinite. Durante il gioco due premete invece ALT, 1 e M per energia e crediti infiniti.

**POWERBOAT SIMULATOR (Loriciels, per ST):**
Mettete in pausa il gioco e digitate ZIGGY per avere vite e tempo infinito.

**BARD'S TALE I (EA, per Amiga):**
L'emporio di energia si trova lungo il GREY KNIFE (perquisite tutte le case). Per entrare nel tempio del Mad God che si trova sulla piazza digitate TARJAN.

**SKIDZ (Gremlin, per ST):**
Durante il gioco tenete premuto il tasto ALT e battete C o M per ottenere vite infinite o passare di livello in livello.

**LOST PATROL (Ocean, per ST e Amiga):**
Se vi riposate per dieci minuti potete ricostituire energia e morale di due punti senza sprecare il cibo. Se sfruttate questo trucco ripetutamente ogni soldato raggiungerà il 99 per cento dell'efficenza.

**ULTIMA 6 (Origin, per IBM PC):**
Scegliete l'opzione TALK TO IOLO; digitate SPAM (return), SPAM (return), SPAM (return), HUMBUG (return). Si entrerà così nell'editor di Ultima 6 dove si potrà cambiare a piacere le caratteristiche di ogni personaggio del gioco (aumentandogli i valori, trasferendolo di livello, attrezzarlo con qualsiasi oggetto, ecc.).

**ATOMIX (Grandslam, per ST e Amiga):**
Battete HELP per entrare nella modalità password e digitate TIME per bloccare il conto alla rovescia durante il gioco.

**JUMPIN' JACKSON (Infogrames, per ST):**
Ecco alcune parole chiave da provare al volo! Kayleigh, Alchemy, Octoberon, Tangram, Incubus, Sirius.

**VIGILANTE (Ocean, per Amiga):**
Scrivete GREEN CRYSTAL negli high score al posto del vostro nome quindi ogni volta che e premete F1 avrete una vita in più. Con F8 si passerà di un livello.

**KICK OFF 2 (Anco, per ST e Amiga):**
Quando si tira un rigore cercate di batterlo sempre centralmente. Se lo dovete parare aspettate che il calciatore tiri la sfera quindi mette in pausa il gioco e mettete in pausa il game. A seconda della direzione del pallone studierete la situazione. Di solito le squadre più forti tirano rigori molto angolati.

**DINAMYTE DUX (Activision, per Amiga):**
Sulla schermata dei titoli digitate CHEAT per attivare il cheat mode. A questo punto premendo da F1 a F6 potrete iniziare a giocare da qualsiasi livello con vite infinite. Durante il gioco digitate NUDE per esser trasportati alla fine di ogni livello.

**DYNAMITE DUX (Activision, per ST):**
Sulla schermata dei titoli digitate CHEAT per ottenere vite infinite.

**NINJA SPIRIT (Activision, per Amiga):**
Iniziate a giocare e mettete in pausa con F9. Premete CAPS/LOCK e quindi premete contemporaneamente CONTROL e i due SHIFT

SETTORE

I

TRUCCHI

VG&CW Speciale **Consigli Trucchi e Soluzioni**

per attivare il cheat mode. Ricomincerete a giocare e sarete invincibili.

**NINJA SPIRIT (Activision, per ST):**
Mentre giocate mettete in pausa con F9 e ricominciate a giocare premendo CONTROL: otterrete così vite infinite. Potete ottenere lo stesso cheat digitando, durante il gioco, la parola TERRIFIC e premendo F3. Con L poi potrete avanzare di livello.

**GHOULS'N'GHOST (US GOLD, per Amiga):**
Quando appare la schermata dei credits digitate DELBOY per giocare completamente invulnerabili nella prossima partita.

**KID GLOVES (Millenium, per Amiga):**
Iniziate a giocare e mettete in pausa il gioco. Digitate RHIANNON seguito da F9 per attivare il cheat mode. La prossima partita che giocherete vi vedrà invincibili e permetterà ai tasti funzione di fare cose "sexy"!!!

**SONIC BOOM (Activision, per Amiga):**
Nella tabella degli high score digitate DOUGAL. Nella partita successiva F1 aumenterà la vostra energia, F2 vi regalerà uno squadrone robotico completo e F3 avanzerà il game di un livello.

**KLAX (Domark, per Amiga):**
Iniziate a giocare e premete contemporaneamente la barra spazio e gli SHIFT. Premete i tasti dall'1 al 4 per ottenere effetti diversi ed arrivare perfino ai crediti infiniti e all'accesso al 100esimo livello!

**SIM CITY (Infogrames, per Amiga):**
Durante il gioco premete CAPS/LOCK e digitate MONEY per aumentare di 10.000 dollari il vostro budget.

**MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per Amiga):**
Sulla schermata dei titoli digitate ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW (spaziature comprese) per ottenere ogni caratteristica di gioco infinita!

**MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per ST):**
Iniziate a giocare e mettete in pausa; digitate SAMANTHA LYON (spaziature comprese) per ricominciare a giocare con ogni caratteristica infinita!

**DYTER 07 (Rainbow Arts, per Amiga):**
Mentre il gioco sta caricando digitate GIBB sulla schermata del titolo per attivare il cheat mode. Durante il gioco potrete ottenere armi extra con W e aumentare gli scudi con S.

**FLOOD (Electronic Arts, per ST):**
La password MEEK vi porterà a qualsiasi livello (spostando il mouse a sinistra e a destra), provatela!

**TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):**
Digitate BLUESMOBIL nella tabella degli high score per ottenere 99 vite.

**TEST DRIVE 2 (Accolade, per CBM64/128):**
Premete D mentre state accelerando e guardate un po' cosa succede!

**SIM CITY (Infogrames, per CBM64/128):**
Premete F1 in ogni istante per incrementare le vostre finanze in maniera mooooolto sensibile!

**BEACH VOLLEYBALL (Ocean, per ST):**
Digitate DADDY BRACEY per attivare il cheat mode. Con F1 potrete quindi avanzare di livello.

**VENUS (Gremlin, per ST):**
Continuate a premere UNDO fino a far apparire la scritta Cheat On. Otterrete così vite ed energia infinita!

**TIME MACHINE (Activision, per Amiga):**
Ottenete un posto nella classifica degli high score e digitate DIZZY. Utilizzando quindi i tasti numerici potrete passare di livello in livello.

**SPHERICAL (Rainbow Arts, per Amiga):**
Sulla schermata dei titoli digitate BLADERUNNER per poter avanzare o indietreggiare di livello con la semplice pressione dei tasti cursore.

**HAMMERFIST (Activision, per Amiga):**
Inserite, al posto del vostro nome negli high score, la parola TAEHC OT TNAW I ("Voglio barare" al contrario!) quindi iniziate a giocare. Per passare di livello in livello basterà premere il tasto funzione F7.

**OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per ST):**
Guadagnatevi un posto negli high score e digitate una di queste tre parole, seguita da F7: SPECCY MODE, TAEHC, WIGAN NINJA.

**RAINBOW ISLANDS (Ocean, per tutte le versioni):**
Molti non sanno che il programma possiede un contatore automatico che incrementa la difficoltà del gioco ogniqualvolta si completa un round, si entra in una stanza segreta o si digitano le varie password. Siete avvertiti!!

**RICK DANGEROUS (Firebird, per ST):**
Quando il gioco è stato caricato premete T e vi verrà chiesto se volete vite infinite (provate a dire di no è vi uccido!). Battete allora Y (yes!!!!!) e premete O per incominciare a giocare.

**CRAZY CARS (Titus, per ST):**
Aumentate la velocità fino a 240 Miglia all'ora e premete F10 per mettere in pausa il gioco. Premete il tasto di fuoco per ricominciare a giocare con velocità molto rallentata in modo da poter facilmente superare i blocchi della polizia.

**STRIX (Psygnosys, per ST):**
Quando il gioco inizia premete Help, M e D contemporaneamente per ricostituire la vostra energia. Usate HELP e P insieme per ottenere i pass per le porte sigillate.

**BSS JANE SEYMOUR (Ggremlins, per tutte le versioni):**
Liv.1-BSS, Liv.2-Jane, Liv.3-Seymour, Liv.4-By, Liv.5-Doctor, Liv.6-Dinosaur, Liv.7-And, Liv.8-Gremlin, Liv.9-Graeme, Liv.10-Rob.

**DYTER 07 (Rainbow Arts, per Amiga):**
Mentre il gioco sta caricando digitate GIBB. Durante il gioco premete W ed S a piacere per ricsotituire armi e scudi.

**SILKWORM (The Sales Curve, per Amiga):**
Richiamate lo schermo opzioni e digitate SCRAP 29 (spaziature incluse) quindi iniziate a giocare normalmente, ma con vite infinite!

**TORVAK THE WARRIOR (Core Design, per Amiga):**
Nella tabella degli high score digitate CHEAT. Quando il gioco sarà stato caricato digitate il numero del livello che volete saltare. Per accedere ai livelli desiderati dovrete premere il fire del joystick ed il numero corrispondente.

**CAR-VUP (Core Design, per Amiga):**
Password, Pussycat, Bumper, Barmy Car.

# LEISURE SUIT LARRY LOOKING FOR LOVE

1) Entrate nel garage e prendete il dollaro. Andate al quicky mart -BUY TICKET-. Andate agli studi televisivi - SHOW TICKET TO GIRL- prendete nota dei numeri che vi dice e ripetete gli stessi.
2) Dopo essere entrati in una delle porte - SIT-. Quando appare il presentatore, seguitelo e state a guardare. Durante il gioco delle coppie rispondete qualsiasi cosa al presentatore. Dopo aver vinto uscite e aspettate seduti.
3) Seguite la persona nella stanza di destra e godetevi la scena. Andate al negozio di abbigliamento "Molto Lira" -GET SWIMSUIT- -PAY SWIMSUIT- e la signorina vi cambierà l'assegno di 1.000.000. Andate al Swab drug e -GET SUNSCREEN- sullo scaffale di sinistra in centro.-PAY SUNSCREEN-.
4) Tornate al mart e prendete la soda dal dispenser.-GET SODA- -PAY SODA-. Tornate a casa -SEARCH TRASH- 2 volte -GET PASSPORT-. Andate dal barbiere -SIT- e vi farà il taglio. Andate al negozio di strumenti musicali, -TALK WOMAN- e lei vi scambierà per un altro dandovi così un Onk Lunk con dentro un microfilm. Quando uscirete un agente del KGB vi seguirà. L'uomo che rientra nel negozio non siete voi; leggete attentamente e guardate.
5) Andate al posto -SHOW PASSPORT- al capitano e salite sulla nave. Trovate la vostra cabina, sul comodino -GET FRUIT-. Entrate nella porta comunicante, troverete MAMA, ritornate subito nella vostra cabina per evitare la sevizia.-TAKE OFF CLOTHES-. Rientrate nella cabina di MAMA. -OPEN NIGHTSTAND- GET SEWING KIT-
6) Trovate la piscina -USE SUNSCREEN- SIT- sulla sdraio; arriverà una donna: non seguitela. Entrate in piscina -SWIM- e poi -DIVE-.Scendete sul fondo -GET BIKINI TOP-, e risalite veloci.- CLIMB LADDER- USE SUNSCREEN-. Uscite e ritornare alla cabina -WEAR CLOTHES-. Trovate il parrucchiere -SIT-. Trovate il bar -GET SPINACH DIP-.
7) Trovate il capitano avvicinatevi alle leve -PULL SWITCH-.Che inserisce l'autodistruzione. Trovate le scialuppe -JUMP IN BOAT-. Prima che la scialuppa esca dallo schermo velocemente-USE SUNSCREEN- WEAR WIG- EAT DIP-. Osservate la scena.
8) Al decimo giorno toccherete la terra. Andate nella jungla e aspettate che trovi il ristorante da solo. -TALK MAN- SIT- e aspettate. Poi andate al buffet -GET KNIFE-. Uscite e Larry troverà una suite. Ignorate la donna entrate in bagno -GET SOAP-. Sul comodino-GET MATCHES-
9) Uscite e Larry andrà dal parrucchiere, ma nella jungla vicino ai fiori -GET FLOWER-. Dal parrucchiere -SIT-. Uscite e ritornerà alla spiaggia. Andate a sinistra -GET BIKINI BOTTOM- sulle rocce. Tornate nella jungla fino alla suite, e dietro l'angolo del bagno -TAKE OFF CLOTHES- PUT SOAP INTO BIKINI-. Uscite e dal barbiere -SIT-
10) Alla spiaggia andate a destra. Ancora a destra attraversate il dirupo e dopo l'ultima curva velocemente -WEAR CLOTHES- All'aeroporto -GIVE FLOWER TO MAN- ai santoni ma non troppo vicino. Entrate nell'aereoporto e andate sinistra. Entrate dal barbiere -LOOK GIRL - SIT-
Andate al terminal -SHOW PASSPORT TO MAN- andate a destra del cancelletto. Sul nastro trasportatore -GER SUITCASE- più volte; Larry prenderà solo quella con la bomba. Dopo la scena -BUY TICKET-. Tornate al terminal -SHOW PASSPORT TO MAN-
11) Trovate il bar -ORDER FOOD - SEARCH FOOD - GET PIN -
Al dispenser -USE DISPENSER- quello di sinistra. Salite sulla scala mobile. Sul tavolo della donna -GET PAMPHLET - SHOW TICKET- Salite sull'aereo. Una volta seduti -GIVE PAMPHLET TO MAN - GET BAG- Andate alla ala fumatori e trovate l'emergency door -UNLOCK DOOR WITH PIN- WEAR PARACHUTE -MOVE HANDLE - OPEN DOOR - mentre cadete -OPEN PARACHUTE-
12) Appesi sull'albero -CUT ROPE WITH KNIFE-. Una volta caduti -GET STOUT STICK-. In basso -CRAWL- per evitare le killer bees. Andate in basso e appena passate sotto l'albero -USE STOUT STICK ON SNAKE- andate tutto a destra camminando sul sentiero e andate ancora a destra. Avvicinatevi al corso d'acqua ma non entrate (piranha). Cercate la posizione giusta per fare -JUMP VINE- e ripetete il comando altre due volte con coordinazione. Dall'altra parte -GET VINE- (la più bassa).
13) Andate in alto e lasciate fare alla ragazza. Il capo tribù vi porterà in cima al dirupo. Appena se ne va tornate alla spiaggia. -GET SAND- e al villaggio -GET ASHES-. Andate al dirupo e sull'estremità THROW VINE- Andate al vulcano e vicino al ghiaccio -THROW SAND ON ICE-
Salite sul vulcano avvicinatevi alla spaccatura nel terreno -PUT BAG AROUND REJUVENATOR - LIGHT BAG WITH MATCHES - DROP REJUVENATOR INTO FISSURE- Entrate nell'ascensore e godetevi il finale. Raggiungete così un punteggio di 492 punti.

# KING'S QUEST IV

Seguendo le indicazioni della mappa arrivare fino al castello di Lolotte che vi catturerà e vi rinchiuderà in una buia cella. Ma come è già finita l'avventura??? No, incomincia qui!!! Il figlio di Lolotte, Edgar, si invaghirà di voi a tal punto da convincere la malvagia madre a darvi la possibilità di essere liberi. Lolotte vi chiederà di catturare per lei il bellissimo unicorno. Quando i guardiani di Lolotte vi avranno riportato nella foresta, girovagate per la magica terra di Tamir fino ad incontrare un piccolo uccellino che cerca di far la festa ad un povero verme.
Avvicinatevi all'uccellino che scapperà e voi potrete prendere il verme (TAKE WORM). Con il verme in tasca andate alla casa dei sette nani, aprite la porta (OPEN DOOR) ed entrate. Noterete che la casa è molto in disordine e siccome siete dei maniaci del pulito darete una bella rassettata alla casa (CLEAN HOUSE).
Finte le pulizie arriveranno i sette nani che ad uno ad uno si siederanno al tavolo per consumare il meritato pranzo.
Finito il pranzo i sette nani ritorneranno al loro lavoro in miniera ma sbadatamente uno di loro avrà dimenticato un sacchetto di diamanti sul tavolo. Prendete i diamanti (TAKE

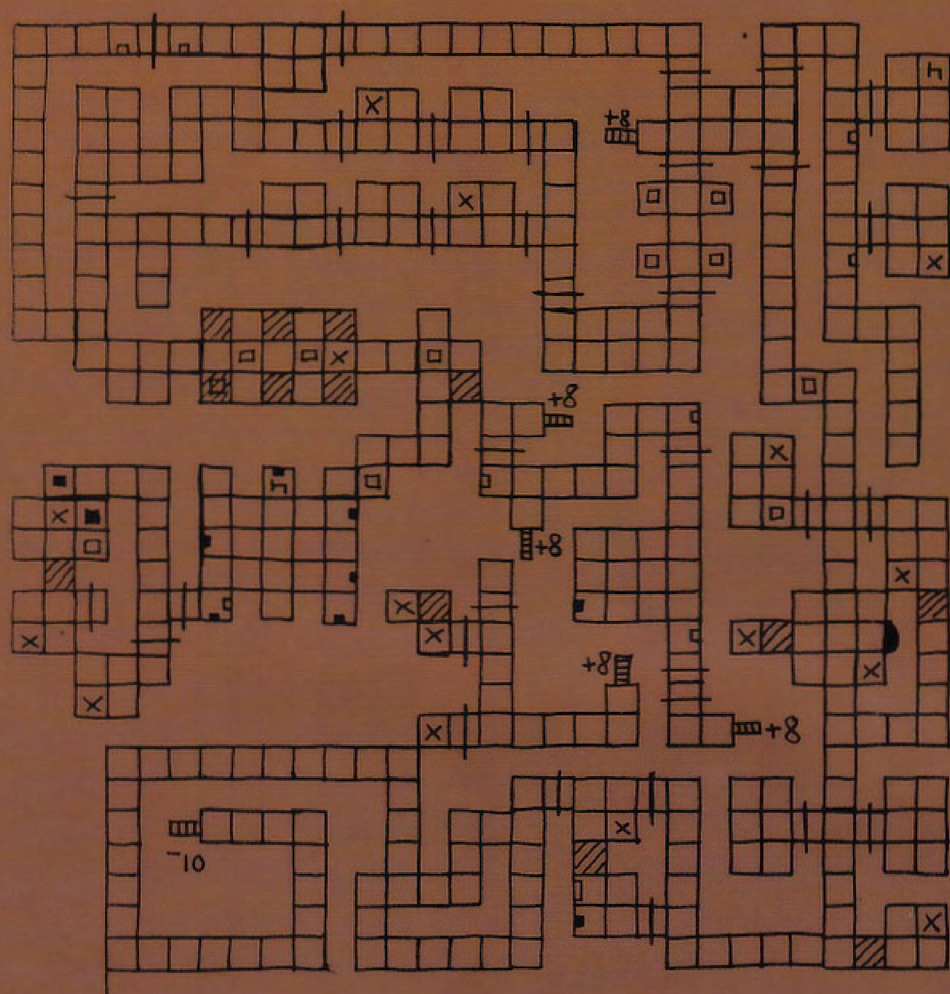
DIAMOND POUCH), andate in miniera e restituite i diamanti all'ultimo dei nani a destra (QUELLO CON LA BARBA BIANCA) che per ringraziarvi della vostra onestà vi regalerà i diamanti e una lanterna. Uscite dalla miniera e andate a far visita al pescatore che sta cercando di far abboccare qualcosa. Camminate sul pontile fino a raggiungere il pescatore. Quest'ultimo infastidito dalla vostra presenza farà ritorno a casa.
Entrate (OPEN DOOR) nella casa del pescatore e dategli il sacchetto di diamanti (GIVE DIAMOND). Per ringraziamento egli vi farà dono della sua canna da pesca (FISHING POLE). Ritornate sul pontile, mettete il povero verme sull'amo (PUT WORM ON HOOK) e datevi alla pesca (FISH).Dopo 2-3 tentativi dovrebbe abboccare un bel pesciotto. Tuffatevi in mare dal pontile (MA ANCHE DALLA SPIAGGIA SE VOLETE...) e facendo attenzione agli squali e alle balene nuotate fino all'isola di Genesta. Qui su una spiaggia dell'isola troverete una piuma di pavone (TAKE PEACOCK FEATHER). Rituffatevi in mare e fatevi mangiare dalla balena (NON DALLO SQUALO (SHARK)...)
Vi avverto che la bocca della balena è uno dei punti più noiosi da superare e occorre ritentare più volte.
Se siete curiosi prendete la bottiglia (TAKE BOTTLE) e leggete il messaggio che è all'interno. Cominciate la scalata della lingua dalla parte sinistra fino a raggiungere il centro di essa. Arrivati sotto l'ugola dovrete solleticarla (TICKLE UVULA) con la piuma di pavone; per reazione la balena starnutirà con una potenza tale da proiettarvi in mare aperto nelle vicinanze di un isolotto.
Raggiungete a nuoto la piccola isola sulla cui spiaggia si trovano due relitti (WRECK) di navi. Entrate nel relitto a destra e guardando all'interno di esso (LOOK INTO WRECK) troverete delle briglie d'oro (GOLDEN BRINDLE) che serviranno a guidare l'unicorno.
Ora per lasciare l'isolotto non pensate a nuotare poichè finireste senza dubbio per morire o per stanchezza o in bocca ad uno squalo. Date in pasto al pellicano il pesciotto che avevate in precedenza pescato (GIVE FISH TO PELICAN) e il famelico pellicano, aprendo il becco per afferrare il pesce, farà cadere un fischietto d'argento (SILVER WHISTEL). Raccogliete il fischietto (TAKE SILVER WHISTEL) e soffiandoci dentro (PLAY SILVER WHISTEL) emetterete un richiamo al quale risponderà un gentilissimo delfino che si offrirà di riportarvi a riva; avvicinatevi al delfino e cavalcatelo (RIDE DOLPHIN).
Giunti a riva, raggiungerete la piscina con le colonne (POOL) nella quale dovrebbe arrivare cupido per farsi un bel bagno (ANCHE GLI DEI SI SPORCANO..). Se cupido non dovesse apparire subito dovrete uscire e rientrare dalla locazione della piscina per un paio di volte. Quando cupido si tufferà nell'acqua lascierà il suo arco con due frecce sul bordo della piscina. Appropinquatevi all'arco e frecce e prendete il tutto (TAKE BOW).
Ora andate alla ricerca dell'unicorno che dovrebbe essere nei paraggi e tirategli una freccia di cupido (SHOOT UNICORN): l'unicorno colpito dalla frecciata d'amore si farà avvicinare e imbrigliare (PUT BRINDLE) dolcemente. Ora non vi resta che cavalcarlo (RIDE UNICORN) e andare da Lolotte. La malvagia strega sarà talmente soddisfatta che voi le abbiate portato l'unicorno che vi incaricherà di catturare per lei la gallina dalle uova d'oro che è posseduta dall'orco cattivo. Una volta riportati sul sentiero di montagna che porta al castello di Lolotte, andate alla casa dei fantasmi e raggiungete la biblioteca dove sulla libreria di destra (LOOK SELF) troverete un libro del vecchio Shakespeare che dovrete prendere (TAKE BOOK). Portate il libro al menestrello che suona il liuto che nel leggerlo resterà colpito dalla lirica si darà al teatro e vi regalerà il suo liuto.
Con il liuto del menestrello raggiungete il satiro che suona il flauto zompettando allegramente nei prati (MEADOWS). Suonate il liuto e il satiro sarà conquistato dal suono del liuto. Date il liuto (GIVE LUTE) al satiro che in cambio vi darà il suo flauto.
Avrete senz'altro già notato nel vostro precedente girovagare un piccolo ponte di pietra sul fiume. Accostatevi al ponticello e guardate sotto di esso (LOOK UNDER BRIDGE); troverete una palla d'oro. Andate allo stagno (POND) e posizionatevi sulla destra di esso. Buttate la palla d'oro nello stagno (THROW BALL INTO WATER) e un rospo gentile ve la riporterà; prendete il rospo (TAKE FROG) e baciatelo (KISS FROG) e questi di trasformerà in un bellissimo principe azzurro (GUARDA UN PO'..) che per ringraziarvi di avergli reso le sue nobili sembianze vi donerà una corona d'oro (GOLD CROWN). Ora potete riprendere la palla d'oro (TAKE BALL).
Restando in tema acquoso recatevi ai piedi della cascata, indossate la corona d'oro (WEAR CROWN) che vi trasformerà in una rana e con un bel tuffo raggiungerete l'anfratto che sta dietro la cascata.
Nell'anfratto troverete un asse di legno (TAKE BOARD) e l'ingresso alle caverne.
Appena entrati nelle caverne siate abbastanza veloci per sfuggire alle grinfie del mostro e localizzate il crepaccio.
Per attraversare incolumi l'abisso basta metterci sopra l'asse di legno (PUT BOARD ON CHASM). Passato il pericolo dirigetevi verso quella piccola apertura dalla quale filtra la luce e uscirete dalle caverne trovandovi nel bel mezzo di una palude.
Saltate (JUMP) sulle zolle d'erba che galleggiano sull'acqua fino a raggiungere l'isola del frutto magico.
Quando siete ancora sull'ultima zolla mettete l'asse (PUT BOARD) tra questa e l'isola in modo di poter attraversare incolumi senza trovar la morte tra le sabbie mobili. ( MA NON IMPORTA: TANTO C'E' IL RESTORE).
Appena messo piede sull'isola suonate il flauto (PLAY FLUTE) la cui musica ipnotizzerà il serpente e voi sarete liberi d'impossessarvi del frutto magico (TAKE MAGIC FRUIT). Ritornate sull'ultima zolla, ritirate l'asse (TAKE BOARD) e rizompate fino all'entrata delle caverne.
Da questo punto rifate il percorso al contrario, prendete l'osso (TAKE BONE) che sta all'uscita delle caverne (DOVE VIVE IL MOSTRO) e uscite da sotto la cascata.
Andate alla casa dell'orco, aprite la porta (OPEN DOOR) e tirate l'osso al cane (GIVE BONE TO DOG) che se ne starà tranquillo in un angolo senza il minimo pensiero di mordervi le nobili terga.
Salite le scale e arrivati in camera da letto prendere l'ascia dell'orco (TAKE AXE) che è appoggiata alla parete.
Scendete da basso, aprite la porta del ripostiglio (OPEN DOOR) e, una volta dentro guardate nel buco della serratura (LOOK KEYHOLE) quando sentirete la presenza dell'orco nell'altra stanza.
L'orco dopo aver pranzato cadrà in un sonno profondo lasciando la gallina dalle uova d'oro sul tavolo.
Uscite dal ripostiglio(OPEN DOOR) accostatevi al tavolo e prendete la gallina (TAKE HEN). La gallina non è un animale intelligente lo si capisce da come farà coccode appena aprirete la porta per uscire (OPEN DOOR) destando l'orco che vi inseguirà. Inutile dire di non farvi acchiappare altrimenti....
Portate la gallina da Lolotte che vi chiederà

SOLUZIONI

l'ultimo sacrificio cioè vuole la Pandora's box. Raggiungete la foresta degli alberi umani e cercate di tagliarne uno (CUT TREE).Spaventati dalle vostre aspirazioni boscaiole gli alberi si guarderanno bene dal farvi del male e vi lasceranno passare.
Arriverete nei pressi di una grotta a forma di teschio. Entrando nella grotta noterete tre streghe che notando quando siete teneri e ben pasciuti, vi inviteranno a cena in veste di cibo. Per vostra fortuna le streghe sono cieche e l'unico mezzo per vedere che possiedono è una sorta di occhio magico che si passano l'una con l'altra. Ergo mentre una di loro cercherà di prendervi seguendo le indicazioni delle altre due che vi possono vedere con l'occhio magico, voi dovrete mettervi nel mezzo delle due streghe e appena si passeranno l'occhio zaaaap prendetelo (TAKE EYE). A questo punto le tre povere vecchiette saranno proprio orbe del tutto e vi pregheranno in ginocchio di rendegli la vista.
Fatele soffrire e non ridategli un bel niente (EH,EH,EH..SADICONI).
Uscite dalla grotta e assaliti dal rimorso di far soffrire quelle tremebonde tornate da esse. Appena entrati vi lanceranno contro uno scarabeo magico; raccoglietelo (TAKE SCARAB) e fate la vostra buona azione quotidiana rendendo l'occhio alle streghe (THROW EYE). Uscendo dalla grotta noterete che si è fatta notte e, il fatto è risaputo, nelle terre magiche com'è Tamir, la notte è il regno dei fantasmi e degli zombie. Andate nella casa dei fantasmi. Appena entrati (OPEN DOOR) sentirete il pianto di un bambino che proviene dalla camera dei bambini. Niente paura. Recatevi in biblioteca e osservate il quadro sopra il caminetto (LOOK PICTURE). Noterete che la ragazza ritratta ha lo sguardo rivolto alla parete di sinistra. Esaminando la parete (LOOK WALL) noterete una serratura a scatto (LATCH) che tirandola (PULL LATCH) aprirà un passaggio segreto che porta ad una rampa di scale in cima alla quale c'è una stanza con un organo. All'inizio della rampa di scale troverete un badile (TAKE SHOVEL).Per far smettere il pianto del bambino dovrete uscire dalla casa andare nel cimitero a sinistra rispetto ad essa e individuare la tomba di Hiram Bennet leggendo la lapide (READ TOMBSTONE). Appena trovata la tomba dovrete scavarla (DIG GRAVE) in modo da trovare un sonaglio d'argento (SILVER BABY RATTLE)che dovrete portare al fantasma bambino che sta nella culla (GIVE RATTLE TO GHOST). Fatto questo sentirete un rumore di catene che proviene dall'ingresso. Ebbene si, è un altro fantasma, questa volta è quello di un avaro, che si aggira per questa maledetta casa. Ritornate nel cimitero a sinistra e scavate nella tomba di Newberry Will (LA PRIMA IN BASSO A SINISTRA) e trovata la borsa con i soldi d'oro rientrate in casa e datela al fantasma (GIVE COINS TO GHOST)Ora sentirete piangere un altro fantasma: questa volta è una giovane ragazza che piange per il suo amore perso in mare (VI RICORDATE LO SCHELETRO IN BOCCA ALLA BALENA?). Recatevi nel cimitero a destra e scavate (DIG GRAVE) sulla tomba di Betty Cowden e troverete un medaglione d'oro (LOCKET) che dovete portare alla ragazza fantasma (GIVE LOCKET TO GHOST).
Ma non è finita!!! Il fantasma di un nobile si aggira per la casa in cerca di gloria. Tornate nel cimitero e recuperate la medaglia (MEDAL) che porterete al nobile (GIVE MEDAL TO GHOST). L'ultimo fantasma che dovrete accontentare è quello che sparirà in dispettoso bambinello che apparirà sulle scale e che sparirà in una camera. Seguite il fantasma e troverete una scala che scende dal soffitto salendo la scala (CLIMB LADDER) vi troverete in soffitta. Qui troverete un sacco di scatole e bauli ma l'unico baule che potete aprire è chiuso dal dispettoso fantasma che lo aprirà solo portandogli un giocattolo. Scendete (CLIMB LADDER) nel cimitero a destra e scavate nella tomba di Willy (LA PRIMA IN ALTO A SINISTRA) morto nel 1546. Nella tomba troverete un cavallo giocattolo (HORSE TOY) che porterete al fantasma (GIVE TOY TO GHOST) il quale vi permetterà d'aprire il baule (OPEN CHEST). Guardate nel baule e troverete uno spartito musicale (SHEET MUSIC). Raggiungete la rampa di scale nel passaggio segreto e facendo molta attenzione a non cadere nel vuoto (LE SCALE SONO DIFFICILI DA SALIRE) andate nella sala dell'organo.
Sedetevi sulla panca (SIT DOWN) e suonate lo spartito (PLAY SHEET MUSIC), la combinazione di note che suonerete farà aprire un cassetto segreto. Guardate nel cassetto (LOOK INTO DRAWER) e troverete una chiave (TAKE SKELETON KEY). Alzatevi (STAND UP), scendete le scale e andate alla cripta. (DIMENTICAVO: SE VOLETE SENTIRE BACH SUONATO DA ROSELLA DIGITATE PLAY ORGAN..) Per entrare nella cripta troverete una corda (TAKE ROPE) che servirà per calarvi nella cripta (CLIMP.B LADDER).Prendete la Pandora's box dal pavimento (TAKE BOX) risalite la scaletta (CLIMB LADDER) e andate da Lolotte.
Ora Lolotte è talmente fiera di voi che siete stati così bravi da soddisfare i suoi desideri che vi offrirà una grande ricompensa: vi farà sposare nientepopodomeno che quel ciospo di suo figlio edgar. Le nozze saranno fissate per il giorno dopo e nell'attesa sarete rinchiusi nella camera di Edgar (SENZA EDGAR PER FORTUNA). Per vostra buona sorte il figlio di Lolotte possiede un animo buono e gentile che non gli permette di sciupare la vostra bellezza accanto ad uno sgorbio come lui è (POVERO EDGAR). Animato dall'amore, Edgar vi offrirà la possibilità di fuggire infilando una rosa sotto la porta della vostra camera. Avvicinatevi alla porta e prendete il fiore; se guardate attentamente la rosa (LOOK ROSE) noterete che c'è una chiave d'oro legata al gambo. Prendete la chiave (TAKE KEY) aprite la porta (UNLOCK DOOR; OPEN DOOR), scendete le scale senza cadere e senza svegliare le guardie che dormono (CLASSICO) e raggiungete la cucina del castello. Aprendo l'armadio (OPEN CABINET) a destra della cucina troverete tutto ciò che vi è stato sottratto dalle guardie quando siete stati rinchiusi in camera di Lolotte e con la chiave d'oro aprite la porta (USE GOLD KEY) ed entrate in camera (OPEN DOOR). Lolotte sta dormendo come una angioletta. Ricordatevi che avete ancora una freccia nell'arco di cupido, usatela per uccidere Lolotte (SCOOT LOLOTTE) Prendere il talismano (TAKE TALISMAN) dal cadavere della strega e scendere le scale per andare nel magazzino dove troverete la gallina dalle uova d'oro (TAKE HEN) e la Pandora's box (TAS.KE PANDORA'S BOX). Passate per la sala del trono e uscite dal castello. Entrate nella stalla e liberate l'unicorno(OPEN GATE) Ora dovete pensare alla povera Genesta che aspetta il suo magico talismano, facendo molta attenzione a scendere lo sdrucciolevole sentiero di montagna, ritornate alla cripta e rimettete al suo posto la Pandora's box (PUT BOX ON FLOOR). Uscite dalla cripta e chiudete la porta a chiave (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Andate alla spiaggia e raggiungete a nuoto l'isola di Genesta. Entrate nel castello d'avorio (OPEN DOOR) e raggiungete il capezzale di genesta alla quale consegnerete il suo magico talismano (GIVE TALISMAN).
Ora l'avventura è finita.
Genesta è guarita e voi avete il frutto che guarirà vostro padre malato.

# EYE OF THE BEHOLDER

BY MIRKO MARCHESI




Legenda:

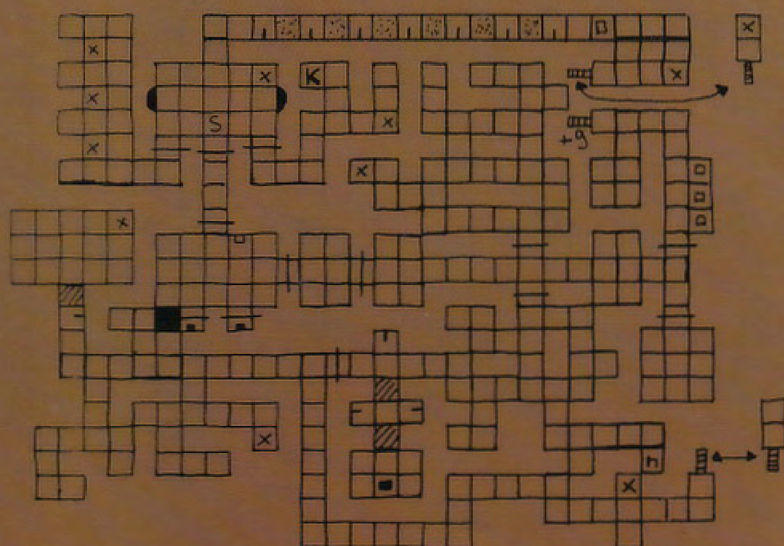
x = cibo, oggetto

ʜ = chiave

☗ = portale

▫ = pedana

LIVELLO 9°




Legenda

K = principe Keirghar

I = lava

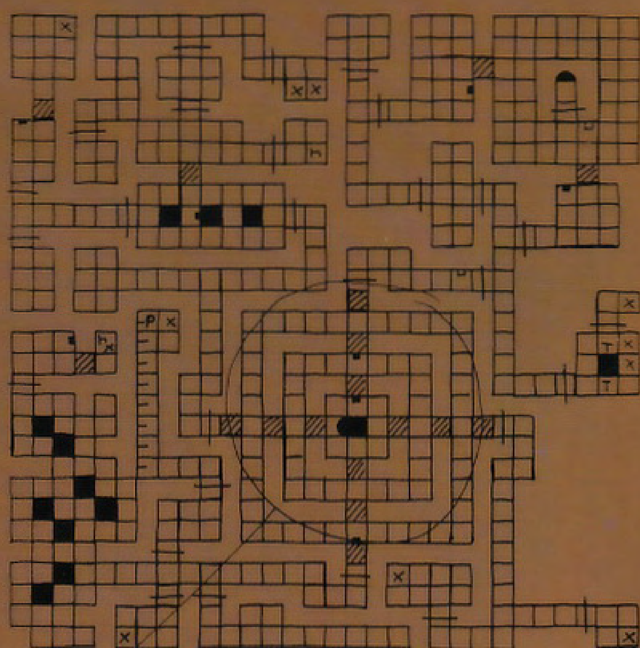
S = Shindia

h = chiave

x = cibo, oggetto

LIVELLO 10°

LIVELLO 11°




Per aprire i muri finti dovrete allineare le stelle dei tre anelli; premendo il pulsante l'anello di corridoio fa 1/4 di giro e quando le tre stelle saranno allineate, al loro posto ci saranno i pulsanti che apriranno il muro finto.

Legenda:

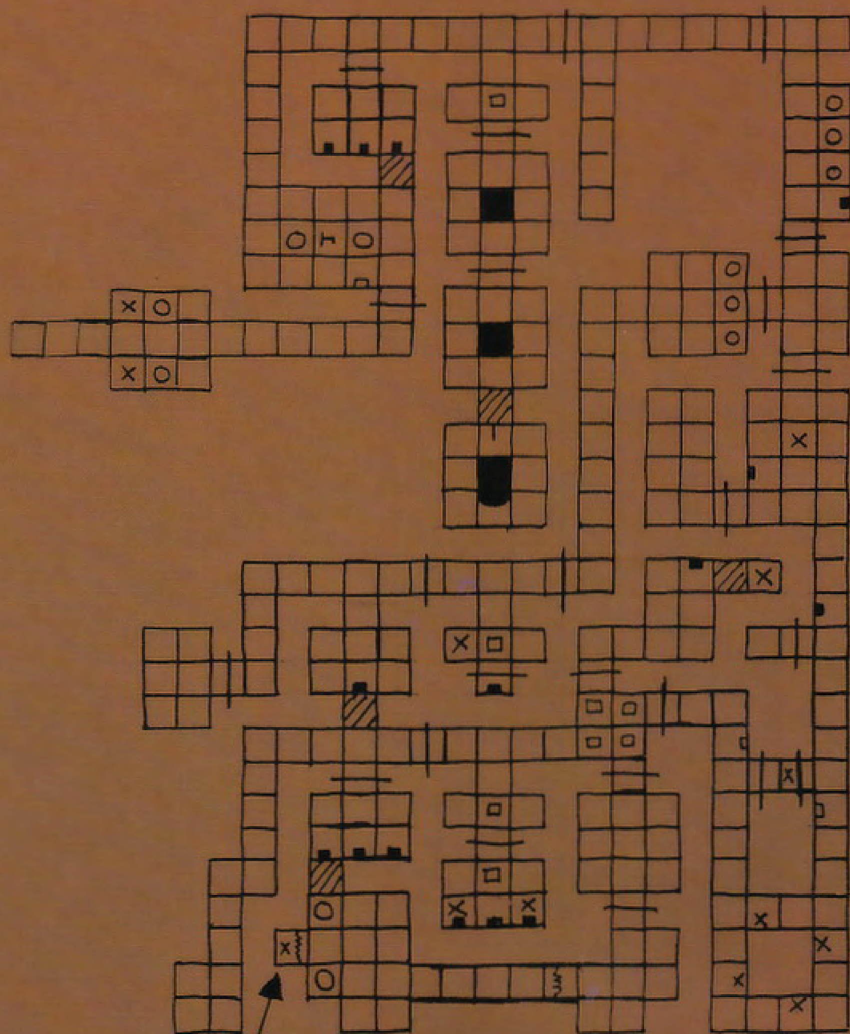
P = pozione x il re dei nani

h = chiave

T = Transporter

x = cibo, oggetto

■ = pulsante



È in questa locazione che dovrete spingere il Beholder usando il potere repulsivo della STAFF of SILVIAS.

Legenda

x = cibo, oggetto
§ = raggio di luce
o = colonna
h = chiave
□ = pedana

LIVELLO 12°

# XENOMORPH

BY MINOZZI RENZO & SUO CUGINO MAURO, SCANDICCI (FI)

SCOPO DEL GIOCO

Riuscire a far ripartire l'astronave danneggiata senza farla esplodere e quindi far ritorno alla base sani e salvi. Per fare ciò occorre:

1) Sostituire tutti i chip danneggiati che si trovano nelle schede del pannello Maintenance dalla cabine del pilota con altri buoni, ma dello stesso tipo che si troveranno nei vari pannelli ai livelli sottostanti. Se ciò verrà eseguito correttamente il C.N.S. diverrà operativo sul pannello computer principale al livello della cabina di pilotaggio.

2) Trovare, sempre ai livelli sottostanti i pannelli Anti-Matter, prendere la barra radioattiva cliccando sulla finestrella multicolore, ma attenzione: sarà utile aver indossato la tuta bianca che si trova al livello esagoni, altrimenti la radioattività ucciderà in un baleno. Portate allora tre di queste barre nei pannelli Anti-Matter che si trovano accanto a tre motori al livello sottostante a quello del pilota.

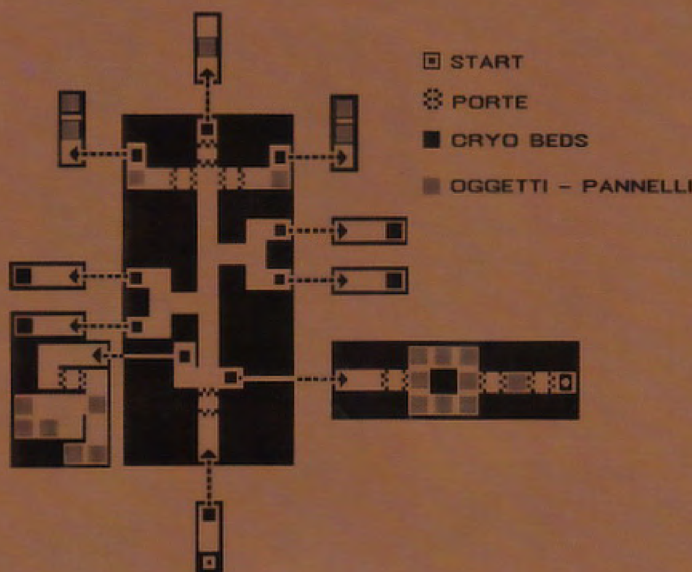
3) Prendere i due dischetti che si trovano nel livello esterno, dopo aver ucciso il capo degli Alieni che li costudisce, e portarli al computer principale al livello della cabina di pilotaggio. Bisognerà inserirli nella finestrella in basso. A questo punto l'astronave sarà riprogrammata e potrà ripartire.

CONSIGLI

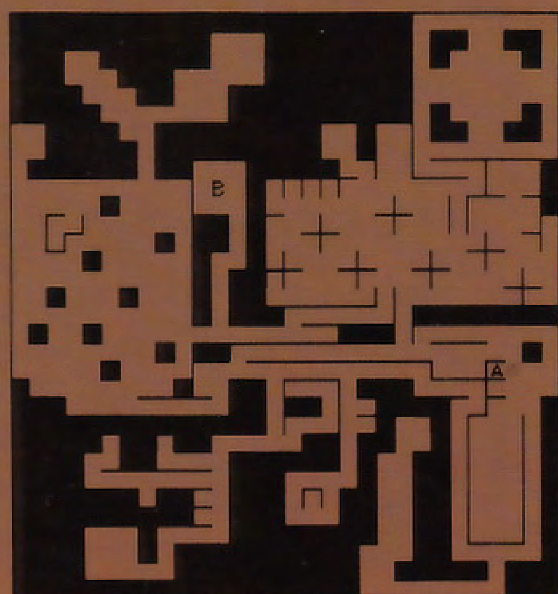
SETTORE R

SOLUZIONI

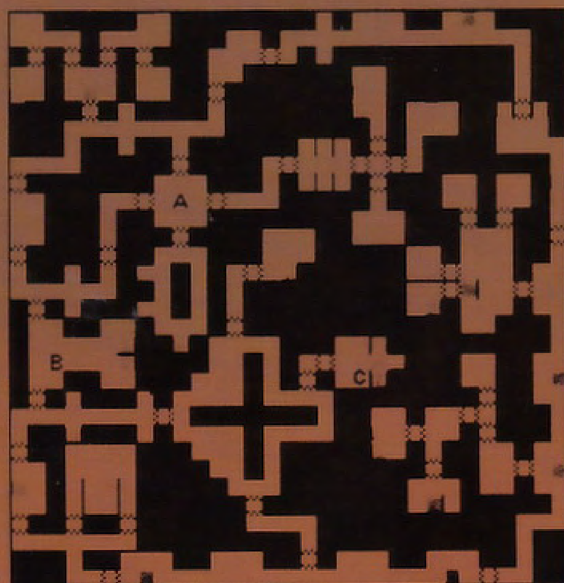
Non preoccupatevi troppo per il cibo e le bevande (le mappe vi saranno d'aiuto)e nemmeno dei numerosi dischetti messaggio che si possono leggere inserendoli nei terminali. Procurarsi invece subito la I.D. Card che serve per avere medicine dai pannelli First Aid. Le medicine sono colorate come le barre del nostro status. Prendete solo quelle che servono. La ID Card serve anche per ricaricare i caricatori delle varie armi ai vari pannelli Recharge. Procuratevi tutte le Pass Card, senza le quali alcune porte non si apriranno. Prima di togliere i chips ai vari livelli, assicuratevi di aver lasciato aperte le porte che dovrete passare per ritornare indietro. Senza i chips tutto il livello non funzionerà più.
Il mitra, che però si trova al livello Rosso 2 è l'arma più efficace. Prendete subito una pistola laser con i relativi caricatori a pila a livello dei rifornimenti. Scendete al livello sfere e procuratevi la pistola Magnum ed il caricatore.
I mostri al livello dei tubi, una volta uccisi si cristallizzano per un po', ma poi ritornano in vita e diventano invincibili: evitateli!!
Piuttosto che affrontare in combattimento ogni mostro incontrato, cercate di evitarlo e di scappargli via, in modo da evitare inutili sprechi di energia. L'unico vero nemico da uccidere sarà l'alieno al livello 15 (il Master Alien).
TRUCCO: Se volete barare spudoratamente potrete evitare di sostituire i chip C.N.S.; vi basterà infatti localizzare ed utilizzare i dischetti navigazione e gli Anti-Matter Pellets, senza toccare i circuiti di Maintenance. Il computer di bordo si dimenticherà dei chip danneggiati e vi permetterà di decollare da Atargatis senza alcun problema!!!



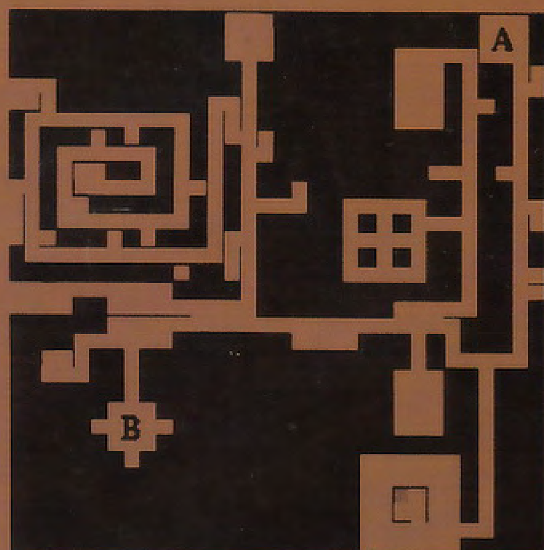

LIVELLO 1, 2 e 3
THE SHIP
O: A LIVELLO 4A



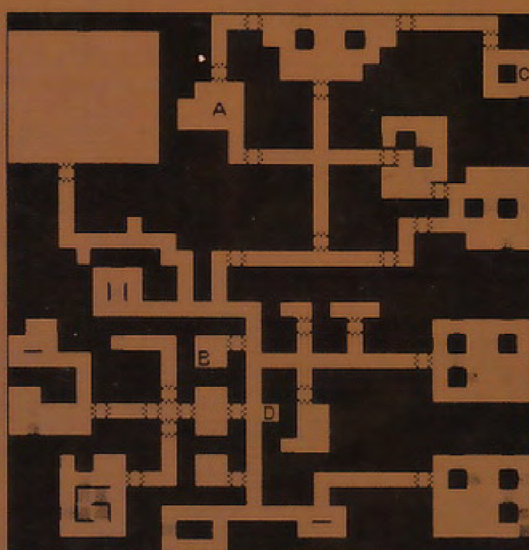

LIVELLO 4°
A: AL LIVELLO 3D - B: AL LIVELLO 5B



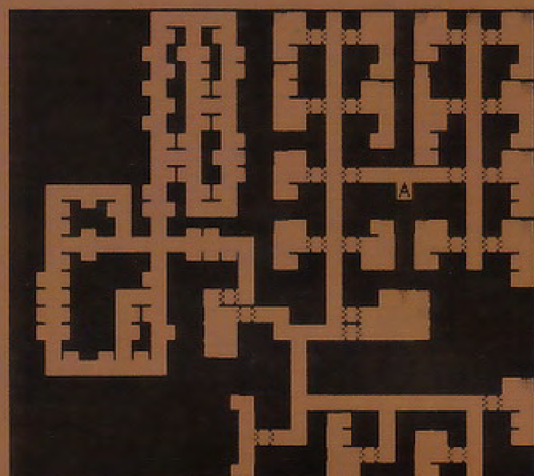

LIVELLO 5°
A: AL LIVELLO 4B - B: AL LIVELLO 6B - C: AL LIVELLO 7B



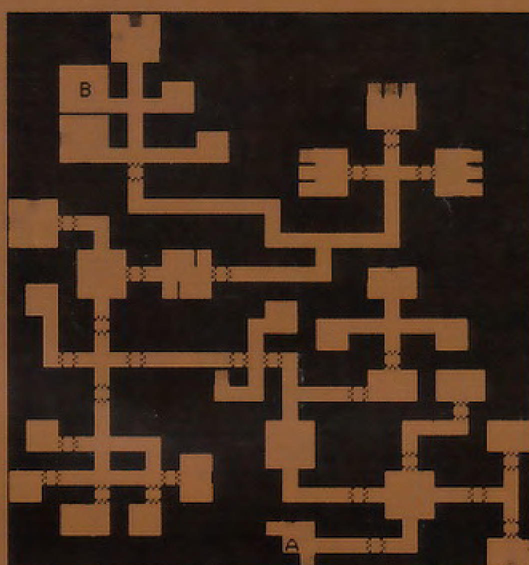

LIVELLO 6°-THE DUCTS
A: AL LIVELLO 7A - B: AL LIVELLO 5B



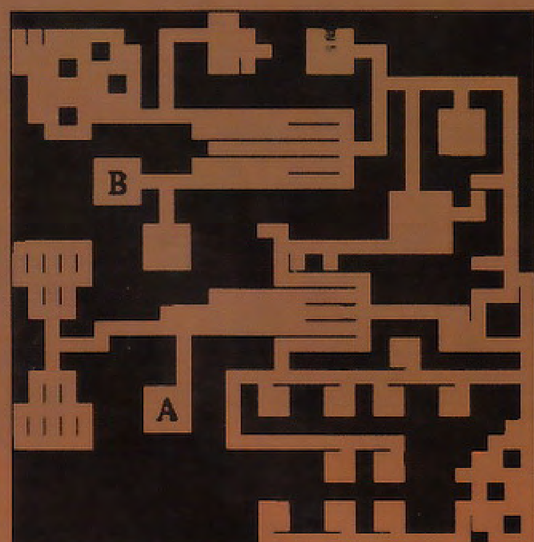

LIVELLO 7°
A: AL LIVELLO 6C - B: AL LIVELLO 5C
C: AL LIVELLO 9A - D: AL LIVELLO 8A



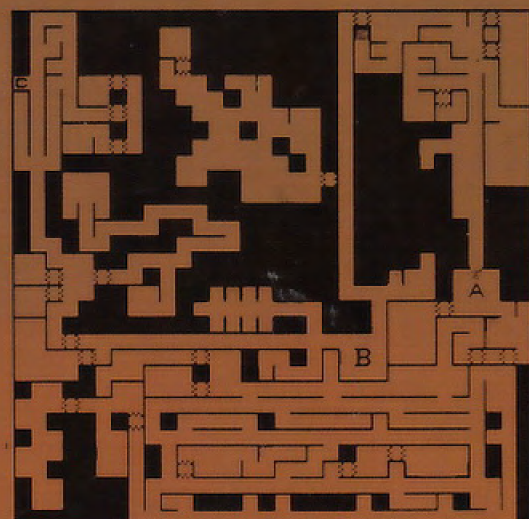

LIVELLO 8°-THE INFIRMIRY
A: AL LIVELLO 7D - (: BEDS



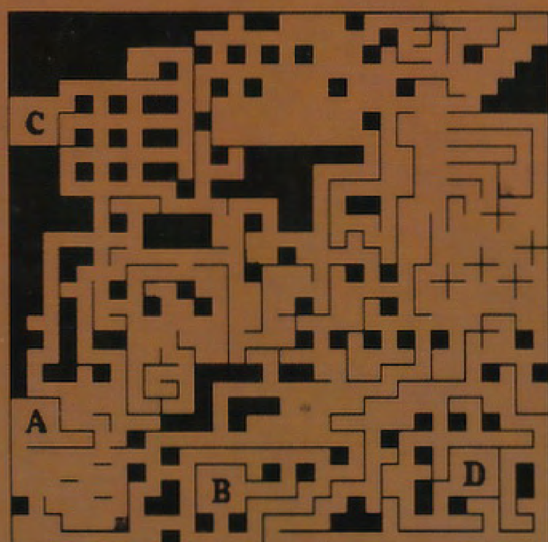

LIVELLO 9°-THE LABS
A: AL LIVELLO 7C - B: AL LIVELLO 10A



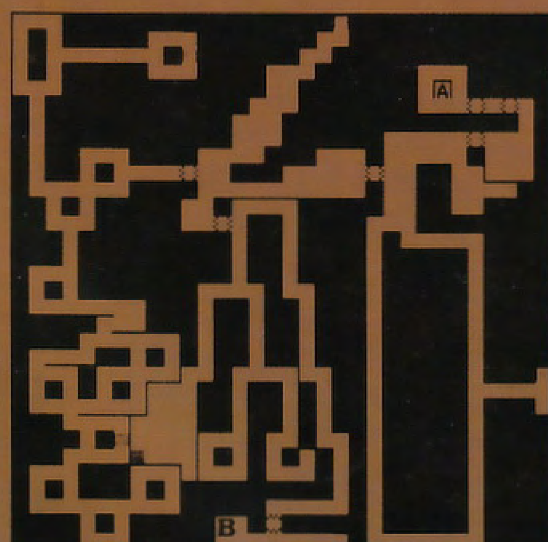

LIVELLO 10°
A: AL LIVELLO 9B - B: AL LIVELLO 11A



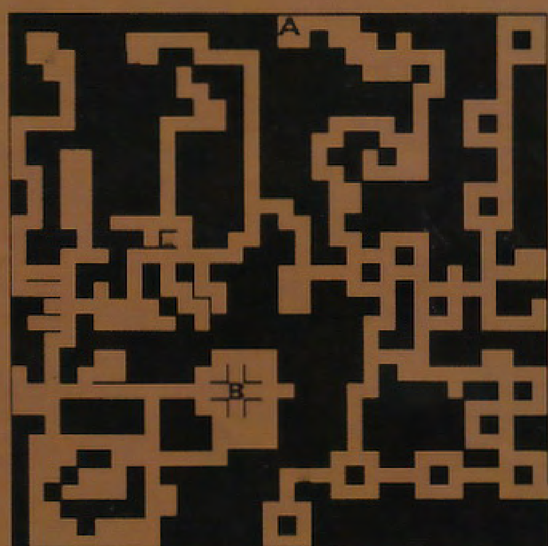

LIVELLO 11°-THE ARMOURY
A: AL LIVELLO 10B - B: AL LIVELLO 12A
C: AL LIVELLO 13A



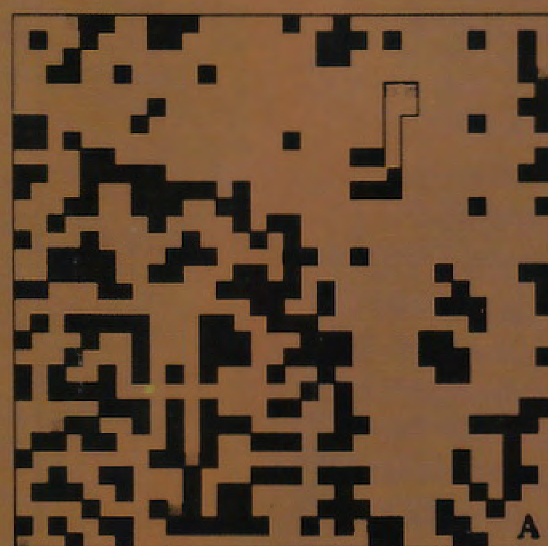
LIVELLO 12°-THE DUCTS
A: AL LIVELLO 11B - B: AL LIVELLO 16A
C: AL LIVELLO 14B - D: AL LIVELLO 17A



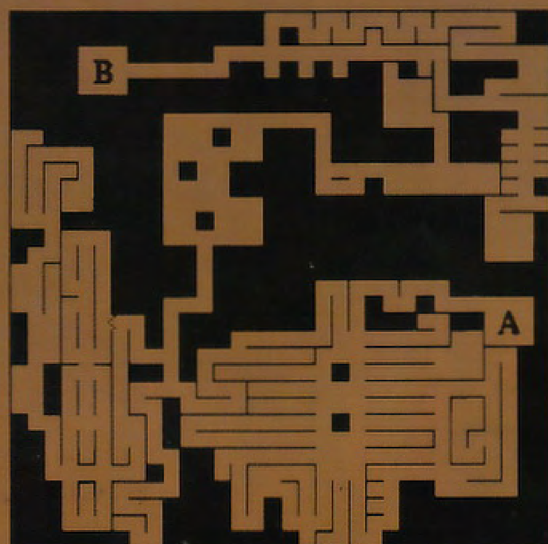
LIVELLO 13°
A: AL LIVELLO 11C - B: AL LIVELLO 14A



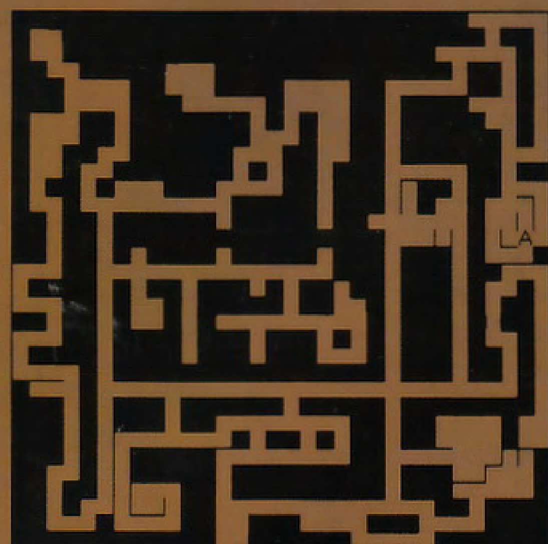
LIVELLO 14°
AL LIVELLO 13B - B: AL LIVELLO 12C



LIVELLO 15°-THE CAVES
A: AL LIVELLO 16B



LIVELLO 16°-THE DUCTS
A: AL LIVELLO 12B - B: AL LIVELLO 15A
<: MURO A SENSO UNICO



LIVELLO 17°
A: AL LIVELLO 12D

# ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR

CONSIGLI GENERALI:
Quando sarete affamati (una volta ogni tre giorni) potrete mangiare il formaggio in cucina (Cheese in the Kitchen). Se siete un gufo (Owl), mangiatevi il topo che vi avrà regalato l'idiota (Mouse from the Idiot). Se siete una tartaruga (Turtle), mangiatevi il pesciolino nel fiume (Minnow in the River). Se siete un tasso (Badger) mangiate le erbacce sul ciglio della strada (Weeds by the Road).

CHURCHYARD:
Take The Torque. Examine Torque. Wear The Torque. Look. Examine The Gravestone. Take The Sword. Hide behind The Gravestone. Wait. Answer Yes. E. E. Pray. W. S. Inventory. Trade Glass For A Mouse (scambiate cioè il glass per ottenere il topo dall'idiota). Andate alla grotta di Merlino.

MERLIN'S CAVE:
Entrate nella grotta. Prendete la borsa (Bag) e apritela (Open Bag). S. Ask Merlin About The Bag and His Key. Thank Merlin. Go To The Tavern Kitchen.

KITCHEN:
Examine Cook. Examine Bird. Examine Cheese. Examine Cupboard. Open The Cage (quando il cuoco se ne andrà). Cyr Owl. Rispondete "Yes". Cyr Human. Take The Key. Take The Cheese. Unlock Cupboard With Key (se sentite arrivare il cuoco, andatevene e poi tornate qui). Open Cupboard. Take Bottle. Examine Bottle. N. (ascoltate la conversazione fino a quando i contadini non abbasseranno la voce). Andate dallo Smithy.

SMITHY (Per Liberare Il Prigioniero):
Cyr Badger. D. Push Stone. E. Cyr Human. Take Stone. Hide Behind Door. Shout. Wait (fino a che la guardia non sarà entrata). Hit Guard With Stone. Take Key. Take Helmet. Unlock Chains With Key. Give Helmet To Prisoner. N. Close Door. Lock Door. Go To The Small Chamber.

SMALL CHAMBER (In Fuga Dal Castello):
Move Tapestry. Go Behind The Throne. Wait (fino a sentire il suono delle campane). Annotatevi la nuova password. Go To The End Of Passage. Cyr Salamander. W. Cyr Human. Take Stone. Examine Barrel. Extinguish Fire With Water. Open Door. NW. S. Drop Stone. Take Armor. Wear Armor. Take Shield. Take Stone. Polish Shield With Stone. Drop Stone. N. W (digitate la riga di testo del manuale, rintracciata grazie alla password ottenuta precedentemente). S. Take All. Eat Cheese. Go To The Village Green.

VILLAGE GREEN:
Cyr Badger. Dig Under Roots. Cyr Human. Take Sword. Take All. Go To The Edge Of Woods.

JOUSTING AT THE EDGE OF THE WOODS:
Blow Horn. Knock On Door. Mount. Rispondete "Green". Copritevi il capo con lo scudo (Shield Head, Use Shield On Head) e mirate alle gambe del tizio (Aim At Legs). Copritevi il corpo con lo scudo e mirate al corpo del tizio (Aim At Body). Andate al sentiero nell'Enchanted Forest.

THE CONKERS AND THE LEPRECHAUN:
Una volta sul sentiero, andate a nord. Cyr Turtle. Retract Head. Retract Legs. Aspettate che i Conkers si fermino. Cyr Human. Take All. N. Examine Tracks. W. Listen To Murmuring (ascoltate i mormorii). E. Drop Bottle. Hide Behind Rock. Aspettate che il Leprechaun prenda la bottiglia. Catch Leprechaun. Go To Clearing.

THE CLEARING AND THE IVORY TOWER:
Unlock Door With Ivory Key. D. Cyr Owl. D. Andate al Landing. Cyr Human. Cyr Salamander. W. E. Cyr Human. Knock On Door. Open Door. Dite "Thomas The Rhymer". Wear Ring. Open Door. D. D. D. Take All. Andate al Meadow.

THE INVISIBLE KNIGHT:
Rub Ring. E. Rispondete "Yes". Dite "TH". Take All. Put All In Bag. Andate al Field Of Honor.

THE KRAKEN AND THE BRACELET:
Drop All. Get Sword. S. Cyr el. S. SW. Examine Kraken. Examine Boat. Shock Kraken. NE. N. Cyr Human. Take Sword. Attack Tentacle With Sword. Cyr Turtle. S. Swim Through Bracelet. N. Retract Head. Cyr Human. Take All. Wear Bracelet. N. Take All. Andate al Grove.

THE RAVEN:
Drop Brass Egg. Cyr Owl. U. Enter Nest. Cyr Human. Push Egg. Cyr Owl. Land In Grove. Cyr Human. Take All. Andate al Moor.

THE PEASANT AT THE MOOR:
Take Slean. Take Crutch. Knock On Door. Open Door. Examine Peasant. Rub Peasant. Open Door. NE. Read Sign. Cut Peat With Slean. SW. Open Door. Put Peat On Ashes. Give Crutch To Peasant. Ask Peasant About Bog. Annotatevi le indicazioni per il Bog. Thank Peasant. Andate a sud del Chasm.

THE BOAR:
Examine Boar. Cyr Owl. U. S. E. E. E. E. Take Apple. W. W. (ritornate a sud del Chasm a piedi, seguendo le indicazione del Peasant al contrario per passare oltre al cinghiale; altrimenti mutatevi in tartaruga o in el e galleggiate la mela verso l'acqua bassa). Throw Apple At Boar. Take Sword. Throw Sword Across Chasm. Cyr Owl. N. Cyr Human. Take Sword. Cut Tusk With Sword. Throw Sword Across Chasm. Throw Tusk Across Chasm. Cyr Owl. S. Cyr Human. Take All. Drop Selan. Andate ad ovest del ford.

WEST OF THE FORD: THE BLACK KNIGHT:
Examine Knight. E. Attack Knight e continuate a farlo finché non gli cadrà la spada per due volte. Hit Medallion With Sword. E. E.

THE DRAGON:
Take Jug. Take Silver Key. NE. U. Examine Dragon. Enter Cave. Give Jug To Dragon. Aspettate fino a che si addormenterà. Cut Hair With Sword. Enter Cave. NW.

THE BASILISK:
Hide Behind Shield. NE.

THE HOT ROOM DOOR:
Dite "Nudd". SW. SE. NE. Dite "Nudd". Catch Word. Return To Hot Room.

NUDD:
Examine Girl. Take Key. Kiss Girl. Attack Girl With Sword. Rispondete "Yes". Take Fleece. Open Right Manacle. Close Right Manacle. Open Left Manacle. Return To Smithy.

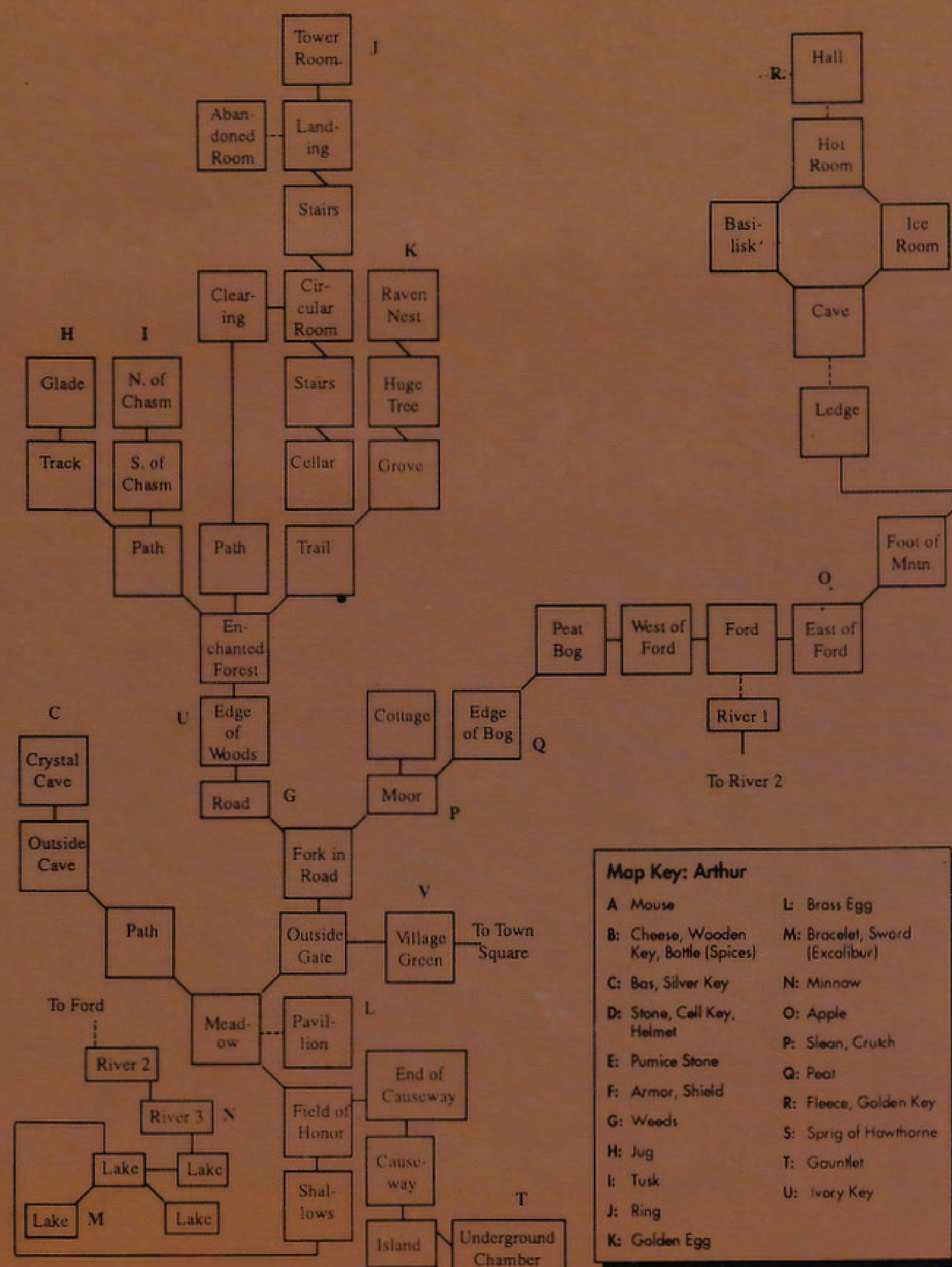
THE BADGER MAZE AND THORNEY ISLAND:
Cyr Badger. D. S. (risolvete il labirinto numerandone i muri). S. E. D. U. Take Sprig. D. N. N. U. Cyr Human. Take All. Andate alla fine della Causeway.

END OF CAUSEWAY: THE RED KNIGHT:
Give Egg, Tusk, Hair and Fleece To Knight. S. S.

THE ISLAND AND THE LADY:
Unlock Door With Silver Key. D. Examine Woman. Kiss Woman. Give Sprig To Woman. Wait Until Christmas Morning And Sprig Blossom. Take Gauntlet. Andate alla Great Hall.

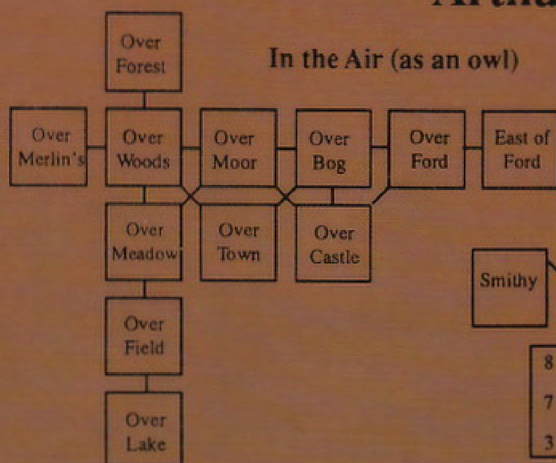
THE GREAT HALL: KING LOT
Throw Down Gauntlet. Attack Lot. Again. Drop Bracelet. Attack Lot. Spare Lot. Call Nimue. S. Examine Sword. Take Sword.

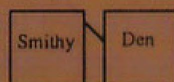
## Arthur: Quest for Excalibur



# Arthur: Quest for Excalibur

## In the Air (as an owl)




## Badger Den Maze

| | | |
|---|---|---|
| 8 | | 4 |
| 7 | Den 1 | 6 |
| 3 | 2 | 9 |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 1 | 5 |
| 1 | Den 4 | 1 |
| 7 | 1 | 3 |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 6 | 1 |
| 5 | Den 7 | 9 |
| 9 | 4 | 8 |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | 1 | 8 |
| 9 | Den 2 | 5 |
| 4 | 3 | 7 |

| | | |
|---|---|---|
| 8 | 4 | 1 |
| 2 | Den 5 | 7 |
| 3 | 6 | 9 |

| | | |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 |
| 2 | Den 8 | 7 |
| 4 | 6 | 9 |

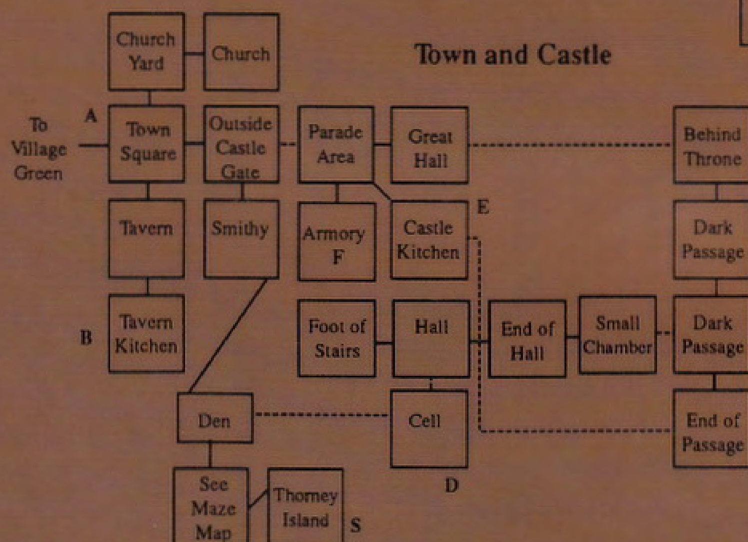
| | | |
|---|---|---|
| 9 | 5 | 6 |
| 7 | Den 3 | 1 |
| 7 | 4 | 8 |

| | | |
|---|---|---|
| 8 | 4 | 2 |
| 1 | Den 6 | 3 |
| 9 | 7 | 7 |

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 1 | 5 |
| 8 | Den 9 | 6 |
| 4 | 2 | 3 |

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 1 | 9 |
| 6 | Den 10 | 2 |
| 4 | 8 | 3 |

## Town and Castle




**BADGER DEN MAZE**

| DEN | GO UP TO | GO DOWN TO |
|---|---|---|
| 1 | 5 | 2 |
| 2 | 1 | 5 |
| 3 | 9 | 2 |
| 4 | 9 | 6 |
| 5 | 4 | 10 |
| 6 | 5 | 2 |
| 7 | 2 | 3 |
| 8 | 1 | 7 |
| 9 | 2 | 1 |
| 10 | thorney island | 5 |

# CIRCUIT'S EDGE

CONSIGLI GENERALI:
Il Budayeen è un postaccio, decisamente pericoloso. Acquisite immediatamente il Kung Fu Master "Moddie" e l'Alpine Jack "Daddie" dal Mod Shop di Laila. Utilizzateli per proteggervi da persone losche, sospette, assassini, borseggiatori e teppisti vari.

Dormire fa squillare il telefono! Molte chiamate potranno disturbarvi durante le ore di sonno. Se non riuscirete a dormire andate a farvi curare al Medical Center per valori da 100 a 200 kiam.

Potete parlare con le persone dovunque le troviate. Di solito potrete incontrarle nei loro negozi dal tramonto all'alba (molti di questi sono chiusi dalle 6 a.m. alle 6 p.m.). Le prostitute, i ballerini e gli ambulanti circolano per strada piuttosto che rimanere in una fissa dimora. Dovrete esplorare moltissime locazione per scovare i personaggi che più vi interessano e che non posseggono un recapito fisso. Quando vi trovate in un luogo continuate a "guardare" (Look) e a leggere i messaggi fino a che l'ultimo di questi verrà ripetuto o il computer vi dirà che non c'è nulla di interessante. Per riuscire ad osservare completamente una locazione dovrete spesso premere Look per quattro o più volte.

Non prendete droghe e non cercate di assumere sostanze chimiche modificanti: se lo farete Papa vi farà uccidere. Non uccidete nessuno che non vi abbia attaccato per primo: se lo farete la polizia vi manderà al Creatore!

Molte porzioni di questa soluzione (il chip della segreteria telefonica o la visione dell'holodisk ad esempio) possono essere completate in qualsiasi sequenza; altre, specialmente i rapimenti, non possono essere rimandate o posticipate.

Dato che il gioco vi fornisce un sistema di auto-mappaggio incorporato noi non vi forniremo alcuno schema o mappa.

GESTIONE DELL'INVENTARIO:
In inventario potrete portare un massimo di 11 oggetti e altrettanti chip. I tre oggetti essenziali da non lasciar mai sono i Kiam, il chip rack e il belt phone. Prendete 682 Kiam da qualsiasi sportello automatico e lasciate la vostra Bank Card. Gli oggetti lasciati non scompaiono, ma alcuni personaggi potrebbero raccoglierli ed impossessarsene. Gli oggetti lasciati nel vostro appartamento sono al sicuro e qui potrete conservarne sempre un massimo di 11.
Assicuratevi di avere abbastanza "slot" vuote in inventario per prendere gli oggetti che i vari personaggi del gioco vi daranno. Non costringetevi ad abbandonare gli oggetti essenziali. Potrete vendere quasi tutti gli oggetti ai venditori ambulanti, ma cercate di effettuare questa operazione preferibilmente in un Pawn Shop - gli ambulanti vagano in continuazione e risultano terribilmente difficili da rintracciare. Questi ultimi passano molto tempo, dalle 8 p.m. alle 6 a.m. al Chiriga's o in altri club, al Franco's Tattoo Parlor e al Shooukri's Adult Video Holos.

FAR DENARO:
Ci sono tre differenti modi per far soldi: chiamate Papa al 111BWS64; cacciate i borseggiatori vagando nei vicoli; scommettete e giocate d'azzardo al Gambling Den nelle vie South 3rd e South 4th. Prima di attuare quest'ultima opzione salvate la partita, onde evitare di perdere tutto il vostro denaro. La puntata massima alla roulette è di 50 Kiam, ma un giocatore può vincere puntando su un numero ben 1.500 Kiam. Come alternativa, puntate il massimo di 125 Kiam al Baccarat. Dovrete accumulare da 1.200 a 2.000 Kiam all'inizio del gioco in modo da poter salvare la vittima del rapimento. In caso contrario dovrete iniziare tutto da capo.

Se chiamate Papa con il telefono cellulare potrete farlo solo due volte. La prima, quando sarete nel suo appartamento, dopo esser stati catturati dagli agenti, la seconda, dopo aver salvato la vittima del rapimento. Papa vi darà 500 Kiam ogni volta.

Gli Incontri con i borseggiatori sono randomizzati, ma per effettuarne il maggior numero vi consiglio di posizionarvi nei vicoli in cima o in basso alla mappa. Da loro potrete ottenere da 100 a 250 Kiam, alcuni chip (Thrashers, Slashers o Outlaw) e alcune armi (Steelfist, Stiletto, Switchblade, ecc.). I borseggiatori possono uccidervi quindi non andateli a cercare se non possedete il chip Kung Fu Master o uno di quelli citati poc'anzi, e, naturalmente, l'arma corrispondente.

SAIED'S ORCHID-SCENTED PACKAGE:
Entro due ore dall'inizio del gioco Saied vi chiamerà dandovi il suo numero di telefono e chiedendovi di andargli a ritirare un pacchetto da Fuad ad un club. Se desiderate ammassar molto denaro con il gioco d'azzardo andate a ritirare il pacchetto. Andate quindi al Chiriga's Club sul lato nord della Plaza, o area principale, di Budayeen. Parlate a Faud. Dite "package" ed egli vi consegnerà il pacchettino. Uscite dal Chiriga's, andate da Frenchy's nella 10th street, subito a sud-ovest del Chiriga's. Parlate a Saied e dategli il pacchetto (mentre gli parlerete prendete nota dell'odore emanato dal package che risentirete più avanti nel gioco). Controllate l'inventario per il Chip Rack e guardate il time chip Chronos 2000. Azione: Chip In/Out, selezionate Chronos 2000.

PAPA'S NOTEBOOK, HAJJAR E LA MORGUE:
Dopo la telefonata di Papa, andate negli appartamenti a Bougainvillea nella parte a sud-est della città. Guardate (Look). Verrete rapinati. Quando vi risveglierete, fate un altro Look (annotatevi la scritta MCDIX sul muro). Azione: Prendete l'Holodisk o l'Answering Chip. Verrete arrestati e poi rilasciati.
Uscite dal cancello all'estrema destra della città. Vi troverete nel taxi di Bill. Parlate a Bill (Talk To Bill). Andate al Friedlander Bey's. Exit. Parlate a Papa (Talk To Papa). Uscite quando Papa avrà finito la conversazione. Sarete nuovamente nel taxi di Bill. Talk To Bill. Andate alla Police Station. Uscite dal taxi (Exit Cab). Talk To Hajjar. Dite "Kenji" ed otterrete il chip per la segreteria telefonica (Answering Machine Chip). Dite "Pass" ed otterrete il pass per la Morgue. Uscite e andate nel taxi di Bill. Talk To Bill. Andate a Budayeen. Camminate fino alla Morgue sul lato a nord-est della plaza. Azione: Get Effects (Holodisk, Wallet, Wawn Ticket). Azione: Pick Up Wallet e il Mustafa's Ticket.
Andate al Pawn Shop di Mustafa che troverete chiuso. Fate domande al Friendly's Pawn Shop e informatevi sui prestiti AAA (Loans) di Mustafa e Friendly. Vi verrà detto che Friendly comprerà tutta la mercanzia di Mustafa. Risollevate la situazione di Mustafa al Friendly's

Pawn Shop, dando 20 Kiam a Friendly mentre gli starete parlando. Guardate l'anello per scoprire l'indizio MAAL MOS.

PREPARATIVI PER IL RAPIMENTO:
Uno degli obiettivi principali di Circuit's Edge è salvare la persona che verrà rapita. Avrete meno di 48 ore per farlo o altrimenti dovrete ricominciare tutto da capo. Non lasciatevi dunque fuorviare prima di salvare Abdul. Quando riceverete la telefonata da Mahmoud andate subito nel locale di Hassan. Cercate di prendere i seguenti oggetti dalle rispettive locazioni prima di ricevere questa telefonata.

OGGETTI / LOCAZIONE:

Nightvisions Lens - Countdown Timer /Friendly's Pawn Shop
Wire e Radio Direction Finder/Electroniques
Detonator (parlate ad Abdul,
ditegli "direction finder"
e dategli 100 Kiam)/Crazy Abdul's
Morgue Pass/Police Station
Chip di Kung Fu Master e Super Spy
o The Phantom e Alpine Jack/Laila's Mod Shop

Abbandonate o vendete l'orologio da polso (WristWatch), prelevate i vostri soldi da uno sportello automatico (Automatic Teller Machine) e lasciate il Banking Disk. Avrete bisogno di almeno tre "slot" vuote in inventario per raccogliere gli oggetti necessari per questa fase del gioco. Dovrete possedere un minimo di 1.200 Kiam per comprare gli oggetti summenzionati, più almeno 250 Kiam per altri viaggi in taxi, nonchè per comprare e vendere un oggetto a qualche persona sospetta. Cercate di possedere 2.000 Kiam per sicurezza, prima che il rapimento abbia luogo. Dopo aver preso il denaro, potrete investigare sull'Answering Chip, sull'Holodisk o sull'indizio MCDIX.

IL RAPIMENTO E IL MESSAGGIO:
Dovete programmare il vostro riposo (sonno) e le vostre attività in modo da poter salvare il ragazzo entro la mezzanotte del giorno successivo al rapimento. Dopo la telefonata di Mahmoud andate alla locazione di Hassan. Parlate a Mahmoud, dite "Abdul" e prendete il messaggio (Note). Guardatelo e prendete nota dell'odore che esso emana (un buonissimo indizio!). Andate all'Heavenly Fragrances e mostrate il messaggio al proprietario del negozio (potrete fare analizzare l'odore anche ad Hajjar, parlarne a Saied o visitare la Debbie's Greenhouse prima di andare all'-Heavenly Fragrances. Non andate da Hajjar al fine di risparmiare tempo ed evitare la morte di Abdul). Andate allo Scarlet Orchard e parlate al proprietario. Ditegli "Tiger Orchards".

AI DOCKS: CIGARS E TIGERS:
Prendete il Taxi di Bill per andare ai Docks Ad-Dur. Premete LOOK e vedrete una seconda finestra messaggio dell'avventura. Se possedete un chip Super-Spy utilizzate questa capacità. In caso contrario inserite ed utilizzate il chip Alpine Jack. Leggete il messaggio e inserite il chip The Phantom. Utilizzate l'abilità The Phantom, guardate (Look - per due volte se non possedete il Super Spy Chip) e prendete i sigari cubani ed i pacchetti delle Tiger Orchids. Prendete il taxi di Bill per andare a Budayeen. Andate all'Heavenly Fragrances. Parlate al negoziante e dategli le orchidee. Andate allo Smoke Shop e parlate al proprietario. Mostrategli i sigari cubani (non fateli analizzare da Hajjar - se lo avrà già fatto, confiscandoli, riprendeteveli comprando del vero tabacco cubano allo Smoke Shop e rivisitando Hajjar. A questo punto lasciate il tabacco e prendete il pacchetto originario). Andate al Maq-Allah's News e parlate al negoziante. Guardate il giornale (Look Paper). Andate alla Morgue e parlate all'inserviente (Attendant). Ditegli "Luigi" o "Casolari". Salvate il gioco. Azione: Pick Up Demolition Chip (se l'inserviente vi impedirà di uscire con il chip in mano, lasciatene un altro già in vostro possesso. Alternativamente potrete tornare ed usare il Demolition Chip quando ce ne sarà bisogno per innescare la bomba). Quando squillerà il telefono, rispondete ed annotatevi il numero telefonico del sospettato.
Andate al Muhammad's Glass e parlate al proprietario. Dite "Odd Woman" e dategli 150 Kiam. Azione: Get Crystal Ball.
Andate al Tarot Den di Madame Mimi e parlate al proprietario. Dite "Cologne" e ascoltate l'indizio riguardante "l'esser molto vicini alla morte". Salvate il gioco.

THE RADIO DIRECTION FINDER E THE WAREHOUSE:
Inserite il Chip Kung Fu Master. Andate al Cemetery, fate un bel Look, quindi combattete fino a che Alejandro fuggirà. Continuate con Look fino a che vedrete la frequenza sul Radio Direction Finder per terra. Utilizzate il vostro Radio Direction Finder (con la frequenza rintracciata prima) e seguite il segnale fino alla Warehouse a Nord-Ovest dell'incrocio con la North 14th Street ed il vicolo. Dovreste ottenere il messaggio "The RDF leads you to a locked warehouse".
Assicuratevi di reinserire il Chip Kung Fu Master prima di entrare nella Warehouse. Salvate il gioco. Entrate, combattete Alejandro, ascoltate le parole che pronuncerà in punto di morte e cercate Abdul. Liberatelo.
Andate da Hassan e parlate a Mahmoud che vi darà due oggetti. Assicuratevi di avere due slot libere per ospitare l'Holo Viewer (che vi permetterà di mostrare l'Holo ad altre persone) e la Static Pistol (che vale circa 350 Kiam da Crazy's Abdul). Chiedete a Mahmoud anche di Abu Salah.

CONSULTARE L'HOLO DISK:
Guardate (View) l'Holo Viewer. Se volete vederlo prima di ottenere il visore (Viewer), portate l'Holo al Shoukri's Adult Video Holos e dite "yes" per vedere il più recente Porno Holo. Prendete nota della nazionalità del video (è giapponese).

THE ANSWERING MACHINE CHIP E LA SAPPHIRE QUEST:
L'Answering Chip può essere ascoltato con la Answering Machine al Friendly's Pawn Shop. Per ascoltare l'intero messaggio avrete bisogno del Japanese Chip, dato che Kenjii e sua figlia sono giapponesi (vedi "Consultare l'Holo Disk). Dite "Japanese" a Laila al suo Mod Shop. Dite "Japanese" al gioielliere al Jewels Of Morocco ed egli vi incaricherà di trovargli il suo zaffiro rubato (Sapphire). Recuperatelo ed otterrete il chip.
Andate al Franco's Tattoo Parlor e chiedete dei serpents e samurai:. Franco vi dirà di Marco e Manny. Franco parlerà di Marco che lavora in un negozio (il Friendly's) dove sta svendendo un Holo System. Chiedete di Marco al Friendly's e vi verrà detto che lavorava all'Electroniques. Chiedete di Marco in quest'ultimo negozio e verrete a sapere che si chiama Herrera di cognome.

MANNY, MARCO E LA WAREHOUSE:
Dovrete superare il codice al computer (vedi più avanti) prima di ottenere l'accesso ai files su Marco e Alejandro Herrera. Per adesso potrete seguire le tracce chiedendo di Manny in

giro per la città. All'AAA Loans Guido vi darà dei fiammiferi con la scritta SP. Al Silver Palm Heidi parlerà dei begli occhi di Manny. All'Eyes Of Texas l'inserviente parlerà di "card counting". Al Gambling Den Karim farà accenno ad una ragazza con occhi verdi e capelli rossi. Al Red Light Lounge Fanya vi dirà che Manny vive all'Ad-Dur House.
All'Ad-Dur House dite "Manny" e date al padrone di casa da 20 a 100 Kiam per lasciarvi entrare nella stanza di Manny (ci potrete andare, alternativamente, utilizzando il The Phantom Chip o un grimaldello elettronico - Electronic Lock Pick). Guardate (Look) nella stanza di Manny fino a trovare un messaggio su un foglietto. Guardate quest'ultimo, prendete un coltello e andate alla Warehouse nel vicolo a sud della 1st Street. Guardate (Look) e scoprirete delle tracce di sangue ed una cassa legata. Utilizzate il coltello per tagliare la corda, fate un Look quindi prendete il mezzo anello (Half Ring). Guardatelo per ottenere l'indizio che vi manca per sapere tutto riguardo al codice d'accesso al computer.
Andate all'AAA Loans e chiedete di Manny o mostrate a Guido il mezzo anello. Se non possedete ancora una pistola, prendetela prima di proseguire; se non lo farete potreste quasi sicuramente perdere un po' di soldi, venendo attaccati più avanti. Andate all'Abu Salah's Rug Shop e dite "Guido". Riportate a quest'ultimo 1000 Kiam e prendetevi i vostri 100. Se perderete i 1000 Kiam chiamate Papa o andate a giocare d'azzardo per recuperarli. Ascoltate attentamente quello che vi dirà Guido. Tornate al Rug Shop quando sarà chiuso, entrateci (utilizzando il Chip The Phantom, il Chip Super Spy o il grimaldello elettronico) e cercate indizi. Prendete la chiave nera (Black Key). Potrete interrogare il computer della polizia su Abu Salah.

IL RAD HACKER CRACKS E IL POLICE COMPUTER:
Chiri vi dirà che potrete sapere ogni tipo di informazione su chiunque utilizzando il computer della polizia ed inserendovi nome e cognome del sospettato. Comprate un Detective Badge da Rico (pagatelo 58 Kiam), un venditore ambulante che frequenta il Franco's Tattoo Parlor, il Frenchy's e l'Adult Holo Shop. Andate alla stazione di polizia e chiedete al computer di Alejandro Herrera (premete Action e selezionate Use Police Computer). Verrete sbattuti fuori dal computer e dal dipartimento di polizia. Annotatevi il numero telefonico di accesso via modem (054AJR86) che vedrete su un lato del computer mentre verrete cacciati. Il poliziotto prenderà il distintivo che avrete comprato da Rico.
Dovrete, a questo punto, comprare dei cavi di collegamento al Friendly's Pawn Shop, un terminale (Terminal) dall'Electroniques e il Rad Hacker Chip dal Laila's Mod Shop (113 Kiam). Al fine di completare l'avventura dovrete seguire Manny Mancuso per ottenere l'altra metà dell'anello. Ora tutto ciò di cui avrete bisogno sarà il codice di accesso (Access Code), che potrete ottenere andando con il taxi di Bill alla Shimal Mosque alla 1 a.m. e aspettando un po'. Assicuratevi di arrivare prima di quest'ora. Guardate (Look) e scrivetevi il codice di accesso (GRAVITY). Inserite il Chipr Rad Hacker, utilizzate il terminale, digitate il numero della polizia e inserite il codice di acceesso.

THE SHAPPIRE E THE MESSAGE:
Entrando nel computer verrete a sapere che Alejandro Herrera e Marco Herrera vivono insieme al Nfejobi Hotel. Ispezionate l'Hotel (Look) ed utilizzate il Chip The Phantom, il Chip Super Spy o il grimaldello elettronico per entrare nella stanza. Ispezionate quella di Marco (Look) e prendete lo zaffiro (Examine Body) e il proiettile (Bullet) nel muro. Date lo zaffiro al gioielliere per ottenere il Japanese Chip e 300 Kiam. Andate al Friendly's e prendete l'Answering Machine. Inserite il Japanese Chip e utilizzate la macchinetta per sentire il messaggio. Mostrate il proiettile ad un esperto di armi (Crazy Abdul, un ambulante o Hajjar). Verrete a sapere che possiede un calibro 357 Magnum.

THE EYES OF TEXAS:
Per parlare con Mack Dixon, Mackie o MCDIX, dovrete comprare un English 101 Chip da Laila. Troverete tracce del grasso texano un po' dovunque per Budayeen. Continuate a chiedere di lui ed otterrete il suo nome completo. Controllate allora il suo file sul computer della polizia. Se chiedete alla prostituta con i lunghi capelli bianchi (very long, pure white hair) e gli occhi blu (da Frenchy's) di Dixon, verrete a sapere che un tizio con questo nome si trova al Budayeen Hotel (proprio al centro della mappa). Andate all'hotel, dite "Dixon" e poi "room" al portiere. Corrompete quest'ultimo con 20 Kiam per entrare nella stanza di Dixon. Ispezionatela (Look) e poi andate a chiedere di Dixon al proprietario del Cold Tea. Egli vi dirà che ha consegnato del Bourbon al Budayeen Hotel e all'Hotel Del Palazzo. Andate in quest'ultimo hotel, corrompete il portiere e andate ad ispezionare la stanza di Dixon. Andate al Leather Goddesses e chiedete di Mackie o Mack Dixon o MCDIX; date a Madame 100 Kiam e stressate Stormy per ottenere informazioni (utilizzate un Sex Chip). Chiedete di quest'ultimo al Budayeen Shop. Provate i Transpex Games e poi andate a chiedere di Mack Dixon al Eye Of Texas e corrompete il negoziante (40-80 Kiam) per ottenere il recapito telefonico di Dixon (229AAC33). Inserite l'English Chip 101 e poi chiamate Dixon e andatelo a trovare nella sua stanza (921). Annotatevi i numeri sulla sveglietta, un indizio che mostra la sigla MCDIX basata sui numeri romani.

L'HOLO VIEWER, TAMARA, LILY E THE EMERALDS:
Chiedete di Tamara all'infermiera nell'ospedale; parlate all'infermiera ed utilizzate l'Holo Viewer (preso da Mahmoud) con l'Holo di Tamara. L'infermiera chiederà una "bustarella" in smeraldi per rivelarvi la reale identità di Tamara. Andate dal Gioielliere e chiedetegli degli smeraldi; vi dirà che ha già venduto l'ultimo ad un ambulante. Dite allora "emerald" a tutti i venditori ambulanti che incontrerete fino a beccare quello giusto (il Young Gentleman, spesso rintracciabile da Chiri's). Corrompete il venditore con un minimo di 15 Kiam per venire a sapere che ha dato gli orecchini di smeraldo ad una ballerina. Chiedete a quelle che lavorano al Chiri's degli smeraldi e saprete che Lili va in giro indossandoli. Lily è una ballerina del circuit e si sposta da locale a locale (provate da Jo-Mama's e Frenchy's). Potreste fare qualche domanda sul circuit. Dite "earrings" a Lily che vi chiederà di trovarle qualcosa di verde e bello. Comprate un serpente verde alla Snake House e mostratelo a Lily. La ragazza si spaventerà e perderà i sensi. Prendete gli orecchini di smeraldo e andateli a dare all'infermiera nel Medical Center. La nuova identità di Tamara Carter sarà Arissa Lockhart; ella lavora nel circuit come ballerina, ma può essere rintracciata, il più delle volte, al Chiri's.

THE DEVICE E THE NOTEBOOK:
Andate da Arissa e dite "Tamara". Arissa parlerà, poi se ne andrà e vi chiamerà per telefono. Assicuratevi di aver inserito il Chip Kung Fu

Master e andate nell'Hotel di Arissa, il Grey House. Guardate (Look) e salvate il gioco. Andate alla Warehouse nel vicolo che collega alla 1st Street South. Combattete con Abu Salah e prendete il blocco per gli appunti (Notebook). Se non avete precedentemente recuperato la Black Key cercando nel negozio di Abu Salah, andateci ora, prendete la chiave ed usatela per liberare Arissa-Tamara dalla Warehouse. La ragazza morirà se non arriverete in tempo, quindi potrebbe risultare utile scollegare l'apparecchio con il codice di MCDIX (1409).
Questo è anche lo stesso codice che aprirà il blocco appunti. Andate da Papa's e parlategli, dandogli il Notebook.
Il vostro successo dipenderà da quanto tempo avrete impiegato fin qui, da quanto Papa si arrabbierà con voi e da altri fattori collegati strettamente al Notebook.



# IT CAME FROM THE DESERT

CONSIGLI GENERALI:
1) Salvate il gioco ogniqualvolta è accaduto qualcosa di importante (localizzazione di prove, uccisioni di formiche, battaglie o scontri vinti, ecc.).

2) Negli scontri in macchina, cercate di non sterzare, ma andate dritti, dritti contro l'altra vettura. Nella maggior parte dei casi saranno gli avversari ad aver paura e a buttarsi fuori pista.

3) Fate attenzione alla ragazza! Se cederete alle sua avanches perderete del tempo in ospedale!

4) Non preoccupatevi di quante truppe o installazioni potrete perdere durante le battaglie; l'unica cosa importante è mantenere un buon manipolo di militari per assistere i carri armati durante la difesa delle miniere.

6) Nei duelli con il coltello, dimenticatevi completamente di difendervi. Spostatevi abbastanza vicino all'avversario e continuate colpirlo.

PRIMO GIORNO:
Dopo aver risposto al campanello di casa vostra e aver preso i campioni di roccia, telefonate a tutti personaggi e andate al bar (non aprite il sacchetto dei campioni, altrimenti incendierete il locale e finirete all'ospedale). Offrite un drink al vecchio per venire a conoscenza del luogo d'atterraggio del meteorite. Potrete anche fissare un'intervista con il reporter, andando nel suo ufficio, per il giorno seguente alla Quarry, ma ciò non è indispensabile. Fate spesso una capatina al O'Riordan's per ottenere preziosi indizi e consigli. In questo o nel prossimo giorno potrete eventualmente visitare la chiromante e andare alla Neptune Hall di sera, prima di mezzanotte.

SECONDO GIORNO:
Andate ad aprire la porta di casa vostra, verso le 8 a.m., e fate entrare la ragazza. Ella vi porterà alla sua macchina distrutta e voi potrete ispezionare la zona. Sparate alle antenne della formica (basta colpirle nel punto in cui cambiano colore, dal nero all'arancione) e prendete il campione di fluido (Fluid Sample). Portate quest'ultimo al laboratorio (Se permetterete alla ragazza di vivere con voi, perderete la fidanzata, ma complicherete gustosamente la trama del gioco).

TERZO GIORNO:
Visitate la Ore Base, poi andate alla M-1. Se vi fermerete per un po' a casa, durante la giornata, un vicino dovrebbe portarvi un campione di tessuto di formica che potrete portare al laboratorio.

QUARTO GIORNO O OLTRE:
Prendete l'areoplano all'aeroporto e dirigetevi a sud della M-1. Il registratore prenderà automaticamente nota di ciò che accade quando sarete sopra le formiche. Volate intorno al punto da dove esse fuoriescono che corrisponde all'entrata del nido segreto. Uccidete un po' di formiche con lo spray per evidenziare questa zona. Attenzione: durante le giornate molto calde gli insetti non usciranno dal nido!
Ritornate alla pista d'atterraggio e portate la registrazione al laboratorio.

QUINTO GIORNO:
Andate al Beverly's Drive-In, guardate Rocket Ranger e duellate con Ice a coltellate.

SETTIMO O OTTAVO GIORNO:
Dovreste essere in grado di ottenere un pezzo di mucca in una delle fattorie a sud della città; portatelo al laboratorio.

NONO GIORNO:
Localizzate il professore alla Stud Farm e uccidete un'altra formica.

DECIMO GIORNO:
Ritornate al laboratorio portandoci l'ultima prova ottenuta o, comunque, andando a ritirare le ultime analisi (ci sono alcuni altri posti nel gioco dove potrete rintracciare prove e campioni supplementari).

UNDICESIMO GIORNO (O PRIMA, SE POSSEDETE Già TUTTE LE PROVE):
Andate nell'ufficio del sindaco, mostrategli le prove e poi andate alla base militare. Andate in seguito alla stazione di polizia e stabilite la simulation map. Concentrate le vostre forze nelle zone a sud-ovest, in particolare nelle miniere. Se una o due fattorie verranno distrutte non preoccupatevi. Assicuratevi invece di posizionare almeno due plotoni di truppe nei punti dove vorrete attaccare personalmente; se non lo farete, una volta giunti in queste zone non potrete contare sull'appoggio dei carri armati e morirete molto presto. Il primo luogo d'attacco sarà la Quarry.

DODICESIMO O TREDICESIMO GIORNO:
Quando le miniere verranno attaccate, posizionate tutte le vostre forze armate alla Ore Base e alla M-2. Non preoccupatevi troppo della M-1 (qui usate meno truppe). Dopo aver ripulito la Ore Base, ritornate alla Simulation Map e assicuratevi di avere almeno due armate alla M-2 prima di andarci. Dopo aver sistemato anche la M-2 andate alla M-1. Portatevi verso sud, a piedi o con un carro armato, fino a raggiungere la locazione d'entrata al nido delle formiche (quella localizzata dall'aereo). Entrate nel nido!

NIDO/LIVELLO UNO:
Girate intorno alla mappa del nido , spostandovi in direzione Sud, poi Ovest, Nord ed Est fino a trovare il laghetto verde (non è strettamente necessario mappare questa zona, dato che avrete bisogno di ripercorrere il vostro cammino solo al livello 2 del nido).

NIDO/LIVELLO DUE:
Andate verso Nord-Ovest. Capirete di essere sul sentiero giusto quando vedrete parecchie "pupe" intorno a voi. Cercate di condurre le formiche all'entrata dei tunnel in cui vi sarete incamminati, utilizzandone i cadaveri per segnare così il vostro cammino.
Andate in fondo ad Ovest, quindi a Nord per localizzare la regina delle formiche.
Camminatele intorno portandovi alle sue spalle in modo da poter attivare la bomba. Ripercorrete il vostro cammino all'indietro e tornate al Livello 1 il più velocemente possibile!

# DRAKKHEN

CONSIGLI GENERALI:
Oltre a collezionare le otto gemme, dovrete leggere le iscrizioni in alcune tombe ed uccidere alcuni principi e principesse. I Magic Circles, i Green Rugs e alcune finestre colorate potrebbero avere o non avere l'effetto indicato, come ad esempio il risanamento (Healing) o il teletrasporto (Teleportation). Utilizzate preferibilmente i templi Ankh per l'Healing e per ottenere informazioni. Queste ultime potranno essere collezionate anche in altri edifici, ma qui non saranno sempre attendibili.
Dovrete rivisitare alcune locazioni dopo aver raggiunto determinati obiettivi. Non c'è limite di tempo alcuno, quindi ignorate gli ordini di affrettarvi.
ALcuni oggetti e diversi personaggi segnati sulle mappe del gioco non appariranno se non nelle ultime fasi dell'avventura.

COPIARE IL VOSTRO CHARACTER DISK:
Il programma non ve lo permette, ma per fare una copia del vostro disco personaggi e dei salvataggi, dovrete creare, innanzitutto, un Character Disk nuovo di zecca. Fate poi partire il gioco con il vostro vecchio Character Disk ed estraetelo immediatamente inserendo quello nuovo, appena creato. Adesso salvate il gioco. Ciò vi permetterà di possedere due identici dischetti Save Game.

ORIENTAMENTO:
Il gioco inizia nei pressi del castello di Hordtkhen, nella porzione Ovest della prateria, con il vostro gruppo di eroi rivolto verso Est. Per orientarvi, ricordatevi che il sole nasce da Est e tramonta ad Ovest, la luna è sempre a Sud, mentre le costellazioni e le montagne sono situate ai punti cardinali. I triangoli trovati agli incroci sono sempre rivolti verso Nord. Le lettere in grassetto in basso si riferiscono alle stanze corrispondenti sulla mappa e al sentiero da seguire, con istruzioni od informazioni accluse qualora ce ne fosse bisogno.

CASTELLI E TERRE:
Potete riposare e recuperare energie senza timore davanti a qualsiasi castello o edificio. Dopo aver trovato armi ed altri oggetti in un castello, uscite e ritornateci dentro per trovarne altri dello stesso tipo (ci troverete però ogni volta ancor più mostri!). Nei castelli è solitamente più sicuro incaricare dell'esplorazione un solo personaggio, magari un Wizard con un Armor Spell. Tenete tutti gli altri personaggi nella Hall di ingresso, pronti ad intervenire in caso di aggressione.
Mantenete libere alcune slot dell'inventario per raccogliere manufatti; in caso contrario non potrete collezionare alcun oggetto. Scartate immediatamente gli oggetti di mediocre valore/fattura, anche in combattimento, soprattutto se prevedete di combattere altri mostri.
Viaggiare nelle ore notturne è particolarmente rischioso a causa dei moltissimi mostri in giro; Spostarsi seguendo un linea retta o seguire un sentiero è particolarmente sconsigliabile in quanto attrae un gran numero di mostri. I combattimenti sono importantissimi per ottenere punteggi-abilità sempre più alti per ogni personaggio, quindi cercate di non evitare gli scontri almeno nelle prime parti dell'avventura, a meno che non vi venga consigliato altrimenti. Alla fine dovrete andare a cercare i nemici; potrete raggiungere il livello 24, con moltissime probabilità di vittoria qualora il vostro Wizard possegga un minimo di 12th level e gli altri personaggi almeno 7th o 9th Level.
Il modo più veloce di avanzare consiste nell'utilizzare la Wave Regeneration Room nel castello di Haagkhen.

IL CASTELLO DI HORDTKHEN - LA PRIMA MISSIONE:
Il vostro obiettivo iniziale consiste nel parlare ad Hordtkhen per ottenere un incarico ed acquisire armi e corazze (Weapon + Armor).
Andate ad Est, partendo dal punto d'inizio, ed entrate nel castello (Aspettate che lo squalo appaia sul lato destro del ponte per attraversarlo; utilizzate lo Spell Invisibility se non riuscite a coordinare i vostri movimenti).
A: Prendete il Buckler (Scudo) dal muro, quindi toccate il secondo simbolo per disattivare i campi. Disattivate la modalità Combat. Evitate combattimenti non indispensabili fino a quando non otterrete un migliore equipaggiamento. Cercate di evitare i combattimenti la prima volta che entrerete nel castello.
Fate fare al vostro Wizard la seguente azione: Andare attraverso la porta a Nord-Est.
B, C: Evitate il combattimento con questo nemico per il momento.
D: Prendete la chiave vicino al letto; ne troverete una nuova ogniqualvolta entrerete nel castello.
E: Fate domande a Hordtkhen per due volte. Prendete il Cuirass ed il Greave (evitate di toccare il mostro), quindi leggete le inscrizioni sull'arazzo. Uscite e salvate il gioco.

A: Prendete il Buckler, toccate il secondo simbolo e attivate la modalità Combat. Portate l'intero gruppo alla locazione G e prendete il Buckler, le Swords, il Rod e le Torches. Andate alla locazione C per prendere la Phial e le Swords. Uscite e salvate il gioco. (Potrete tornare alla G per molte volte in modo da raccogliere parecchi oggetti da vendere allo Swordsmith; i mostri uccisi in questa locazione non riappariranno). Esplorate il resto del castello una volta rinforzato il vostro gruppo di eroi.

IL CASTELLO DI HORDTHKA:
Questo castello a pianta esagonale non lo abbiamo mappato a causa delle sue minute dimensioni. Si trova sul lato ad Est della prateria. Per arrivarci conviene utilizzare il cancello

di teletrasporto (Teleportation Gate) C fino al cancello E (Vedi: Outdoor Map). Non potrete entrare in questo castello fino a che non avrete parlato con Hordtkhen. Fate domande al sopravvissuto. Utilizzate il Teleportation Gate per tornare al castello di Hordtkhen e parlate ancora con quest'ultimo. Se volete, fate prima una visita allo Swordsmith e poi andate a parlare con Hordtkhen.

YE SWORDSMITH'S:
Questo luogo è fatto di ghiaccio e possiede un cartello di fronte.
Lo SwordSmith viene spesso menzionato come Blacksmith. Visitatelo spesso; alcuni oggetti sono disponibili per l'acquisto già all'inizio del gioco, mentre altri non lo sono - più avanti nel gioco egli venderà tutto, persino gli oggetti comprati da voi!
Ciò risulta utile dato che potreste perdere molte parti delle vostre armature durante i combattimenti. C'è solo un arco, quindi non gettatelo mai via! Vendetelo, quindi ricompratevelo più avanti durante il gioco. Potete anche vendere libri di incantesimi (SpellBooks) se volete liberarvene.
Se vendete ampolle vuote (Empty Phials) lo Swordsmith solitamente le riempirà con liquidi inutili. Se gli vendete un'ampolla con un pochino di liquido all'interno, egli la riempirà con la stessa sostanza e ve le rivenderà. La maggior parte delle pozioni sono inutili - alcune sono persino velenose. Le più importanti sono le H e le C. Prendete dunque due ampolle di ciascuna pozione per ogni membro della vostra compagnia. Scoprirete anche che le I e le S posseggono un certo valore, ma dimenticatevi pure di tutte le altre. Gli scettri e gli anelli valgono un sacco di soldi. Tenete una Recuperation per ogni personaggio e vendete le rimanenti. fate lo stesso con le Protection (per Wizard e Priest), con le Power e magari con le Invisibility e Impalpability. Questi oggetti sembra che non si consumino.

IL CASTELLO DI HORDTKHEN - SECONDO ROUND:
A: Premete il secondo simbolo e prendete il Buckler.
M: Prendete le Torches.
N: Acquisite informazioni, quindi uscite dal castello e salvate il gioco.
A, G: Fate la stessa cosa che avete fatto durante la precedente visita.
I: Uscite (c'è una porta segreta verso H, dietro all'arazzo).
J: Uscite.
K: Andate verso il basso.
N: Prendete la chiave.
O: Prendete le Torches.
P-Q: Prendete l'ampolla, uscite dal castello e salvate.

Dopo aver girovagato all'esterno del castello e nelle stanze menzionate fino a qui, il vostro gruppo dovrebbe essere abbastanza forte per poter affrontare le rimanenti aree del maniero. Il Wizard ed il Priest dovrebbero aver raggiunto almeno il Level 2. Ciò consente al primo di formulare un Armor Spell, utile per farlo sopravvivere durante l'esplorazione del resto del castello. I teleports sembrano funzionare a random.

Ora andate alle seguenti locazioni:
A, B: Entrate nella porta a Nord-Est con l'intero gruppo.
R, S, R, S: Prendete la chiave, le ampolle e le iscrizioni.
T: Fate attenzione ai ragni velenosi!
S: Lasciate qui un personaggio, anche se sarebbe meglio due (preferibilmente un Wizard ed un Priest).
R, B, C: Combattete e prendete uno SpellBook.
D: Prendete la chiave
E: Combat Off (disattivate); parlate a Hordtkhen, prendete il Cuirasse ed il Greave (i gambali).
F: Servitevi della porta dietro a Hordtkhen, senza toccarlo, e prendete la chiave. Aspettate. Selezionate i personaggi nella locazione S.
S: Premete il Dragon Lever che aprirà una porta segreta in F. Ora o più tardi mandate questi personaggi di nuovo nella Entry Hall e riselezionate quelli in F. Dirigetevi da F in basso verso U quando sarà buio. Lasciate qui un personaggio.
V: La pozione nel laghetto ricostituirà gli Hit Points; riempiteci da quattro ad otto ampolle.
W: La posizione corretta (all'una dell'orologio) nel Magic Circle permette di aprire una porta segreta in Y. mandate un personaggio da U ad X, ma non entrate nel Circle qui - è una trappola!
Y: La porta segreta dovrebbe essere aperta (in caso contrario cercate di spostare di un poco il personaggio che si trova in W; utilizzate i tasti funzione per selezionare i personaggi da una stanza all'altra). Procedete verso Z e leggete le iscrizioni sulle tombe.
AA: Qui c'è un Magic Circle ed un numero pressoché infinito di mostri; è un posto perfetto per raccogliere punti ed oggetti. Leggete l'iscrizione (arazzo), riunite il vostro gruppo, utilizzando il Teleport Spell se lo possedete. Lasciate quindi il castello e salvate il gioco. Ripetete questa fase parecchi volte per fare incetta di punti ed oggetti.

Il mostro in S è molto forte. Attiratelo in R, la cappella, dove avrete posizionato strategicamente il resto dei vostri uomini (il personaggio più debole dovrà utilizzare l'arco - archery). Ripetete questa battaglia alcune volte per irrobustire ulteriormente i vostri personaggi. Ciò risulta particolarmente utile per il Wizard che dovrebbe guadagnare la promozione al più presto possibile.

IL CASTELLO DI HAAGGKHEN - LIBERARE IL PRIGIONIERO:
Utilizzate lo Spell Open Door (level three Scout o level 2 Wizard) per entrare; fate ciò parecchi volte senza abbandonare la zona. Utilizzate il Teleport B vicino al castello di Haaggkha per arrivare ad Ovest di Haaggkhen.

A: Toccate il quarto simbolo ed utilizzate solo il mago per le seguenti azioni.
B,C: Il Magic Circle ricostituisce gli Hit Points. Spostatevi intorno seguendo uno schema di movimento circolare fino a che non sarete completamente risanati, soprattutto durante l'uscita dal castello. Leggete l'iscrizione.
D: Dopo il combattimento prendete il Buckler ed il Bucler +1. Lasciate il castello, salvate il gioco e ripetete il processo fino a che ogni personaggio possiederà un Buckler + 1.

A, B, F: Utilizzate solo il Wizard a meno che il vostro Priest non possegga l'Armor Spell. In questo caso portatevelo dietro insieme al Wizard. Ammazzate la coppia di mostri e prendete lo Spell Book. Se state utilizzando il Priest, fate attaccare ad un personaggio da B e all'altro da G. Lasciate, salvate il gioco e ripetete questa fase.

Il vostro Wizard dovrà raggiungere il livello sei di abilità molto velocemente in modo da diventar capace di formulare incantesimi Teleport (Se non ci arriva adesso, dovrebbe farcela dopo i prossimi combattimenti). Mandate solo il Wizard ad esplorare il resto del castello.

Egli dovrà ripetere quest'azione parecchie volte. Molto presto avrà bisogno (e potrà trovare) un Recuperation e probabilmente una Power Sphere o un Ring. Lasciate il resto del gruppo nella Entry Hall, pronto per il combattimento (preparate Armor e Invisibility Spell).

A, B (utilizzando solo il Wizard), C, D: la porta a Nord-Est verso E scomparirà quando l'attraverserete. Ammazzate i mostri in E e la porta riapparirà. Disattivate la modalità Combat e procedete fino in H (il pavimento è avvelenato, quindi evitate i combattimenti; utilizzate le zone gialle e dirigetevi verso la porta). Attivate la modalità Combat, prendete lo Spellbook e l'anello. Leggete l'iscrizione.
N: Prendete la Recuperation Sphere ed il Buckler. Lasciate il castello, facendo un po' di sosta in C per risanare la vostra compagnia. Una volta all'esterno leggete lo Spellbook e scartate ogni possibile doppione. Fate in modo che il Wizard dia agli altri personaggi quelli buoni, in modo da "liberargli" il maggior numero di "slot" per l'inventario. Salvate il gioco.

Mandate il Wizard in M, ripetendo le precedenti azioni, ma senza prendere nuovamente gli stessi Spellbook.
O: Non entrate nello spazio in mezzo ai pilastri. Scendete in P.
Q: Non tornate indietro, altrimenti la porta segreta in U non si aprirà; ascoltate il "click".
R, S, R, T, U: Prendete le Phials. Se la porta segreta verso V non sarà visibile, uscite, salvate il gioco e ritornate qui.
V: Al laghetto evitate il liquido che è velenoso.
W: Recuperate energia e combattete. Lasciate il castello, salvate il gioco e ripetete il procedimento.

Per acquisire molta experience in più, e parecchio equipaggiamento supplementare, aspettate dei mostri più forti in W. Potrete anche far combattere altri personaggi, piuttosto che sempre il Wizard, in caso siano già abbastanza forti per sopravvivere. Solo quelli che posseggono il Teleport Spell possono proseguire oltre W. Tra un combattimento e l'altro, sempre in W, potreste visitare lo Swordsmith per vendere un po' di bottino.

Il miglior punto dell'intero gioco, ove poter collezionare un gran numero di punti esperienza corrisponde alla locazione Y. Per arrivarci andate in A e quindi in W, come sopra, quindi in X. Qui giunti, nell'oscurità, utilizzate una torcia. Guardate il corso d'acqua a nord del laghetto e posizionate nelle immediate vicinanze. Mantenete almeno due "slot" libere per armi e corazze. Guardando l'acqua verrete teletrasportati in Y e non potrete tornare in W. In Y troverete un Rod + 2, un Greave + 1, una Sword + 2 (sulla sinistra), un Cuirass + 1 ed uno scettro. Combattete con due ondate di mostri, quindi premete il pulsante sulla porta vicina al muro ad Est. Interrogate il prigioniero liberato.
AA: Recuperate energie e tetetrasportatevi in su. Lasciate il castello e salvate il gioco. Ripetete questa fase fino a che l'intera compagnia possiederà armi e corazze decenti.

A: Andate in Y come sopra, sempre con due slot vuote. Se necessario, scartate gli oggetti appena recuperati in X.
AA: Recuperate maggior energia possibile. Bevete la Heal Potion, ma non usate tutto il contenuto della bottiglia.
Y, BB: Qui si trovano degli elettroshock letali fra i candelieri e di fronte alla porta verso sud. Non combattete in questa stanza!
CC, BB: Fate alla svelta per leggere le iscrizioni e per cercare di prendere il Cuirass + 1 ed il Greave + 1.
CC: Teletrasportatevi in su.
Lasciate il castello e salvate il gioco (se avrete letto le iscrizioni e recuperato gli oggetti, potreste lasciare che un personaggio venga ucciso dagli elettroshock; in seguito fatelo resuscitare nel più vicino tempio Ankh - se possedete abbastanza soldi però!).

IL CASTELLO DI NAKHTKHEN:
Il palazzo di ghiaccio risulta accessibile solo dopo aver completato tutte le precedenti azioni/esplorazioni. Date le sue modestissime dimensioni non ve lo abbiamo mappato.
Prima di tutto visitate lo Swordsmith , quindi dirigetevi verso Nord al crocevia e verso Est in direzione Nakhtkhen. Entrando, fate domande al sopravvissuto ed otterrete un anello invisibile che vi permetterà di trovare il castello in questione. Partendo dal crocevia ad ovest del castello di Nakhtkhen, troverete quello di Naakhtkha procedendo verso Ovest (seguite il sentiero incompleto verso le montagne). Il castello si trova in mezzo ai pilastri di ghiaccio che potrete al fine localizzare.

IL CASTELLO DI NAAKHTKHA - PRIMA GEMMA:
In questo palazzo di ghiaccio potrete leggere le iscrizioni, liberare Hordtkha e prendere la prima delle otto gemme. Utilizzate i Protection Rings e le Spheres. Prima di salvare il gioco, assicuratevi che nessun personaggio sia paralizzato.

A: Toccate il terzo simbolo. Portate l'intera compagnia a C e prendete il Greave, il Cuirass + 1, la Sword + 1, il Cuirass, i Bucklers e le Swords. Lasciate il castello e salvate il gioco.

A: Toccate il terzo simbolo e fate attenzione alle finestre colorate che sembrano in grado di paralizzare i personaggi. Fate in modo che la maggior parte di questi rimangano in attesa in un'altra stanza e mandate il Wizard da B e C e poi giù verso D ed E. Vestitevi! Dirigetevi verso F e G.
H: Leggete le iscrizioni.
I: Non guardate nel laghetto, che risulta pieno di pesci carnivori.
J, I, K: Scendete verso L.
M: Leggete le iscrizioni.
N: Disattivate la modalità Combat.
O: Liberate ed interrogate Hordtkha; non attaccatela! Prendete la prima gemma. Uscite e salvate il gioco (se ucciderete Hordtkha accidentalmente non salvate il gioco, altrimenti dovrete ricominciare tutto dall'inizio!!!!!). Per il momento non esplorate il resto del castello.

IL CASTELLO DI HAAGGKHA - SECONDA GEMMA:
Per entrare in questa Pagoda localizzata nelle Marshes dovrete necessariamente già possedere la prima gemma. Una volta entrati incontrerete la misteriosa Haaggkha e potrete recuperare la seconda gemma. Non combattete nella zona nord del castello perchè qui ci saranno alcuni vostri alleati.

A: Toccate il secondo simbolo e disattivate la modalità Combat. Spostate solo un personaggio che dovrebbe disporre di due slot libere.
B, C, D, E, F (laghetto), G, H: Interrogate Haaggkha in H ma non attaccatela. Prendete la seconda gemma ed il Cuirass + 3. Lasciate il castello e salvate il gioco.

IL CASTELLO DI HORDTKHEN - UCCIDERE HORDTKHEN:
A: Toccate il secondo simbolo e mandate un personaggio a fare le seguenti cose: B, C, D,

E, uccidete Hordtkhen in E. Prendete la seconda gemma, il Cuirass ed il Greave.
Lasciate il castello e salvate il gioco. Nel combattimento con Hordtkhen, formulate i Protection ed Armor Spell, quindi i Creature e Power Spell. Nascondetevi vicino alla porta, a sinistra del letto. Hordtkhen colpirà la vostra immagine nello specchio invece di beccare voi! Attaccate quando gli Spell saranno attivi. Potreste anche portar con voi un secondo personaggio (invisibile) con l'abilità Archery e fargli colpire il nemico dal lato sud della stanza (ciò si rivela particolarmente utile anche se non potrà sostenere il solito ammontare di punti Damage). Un'altra alternativa consiste nel far diventare invisibile il vostro più potente Warrior e scatenarlo contro Hordtkhen.

IL CASTELLO DI HAAGGKHA - TERZA GEMMA E L'ESPLORAZIONE:
A: Toccate il secondo simbolo.
B: Mandate avanti il Wizard con Combat disattivata.
C, D, E, F, G, H: Fate domande ad Haaggkha e prendete le terza gemma. Lasciate il castello e salvate.

A questo punto potreste tentare di esplorare il resto del castello (la parte sud), in modo da guadagnare experience, armor, armi ed oggetti. Disattivate la modalità Combat e cercate d parlare ad alcuni mostri.

A: Toccate il secondo simbolo. Mandate avanti uno o due personaggi, preferibilmente il Wizard ed il Priest, utilizzando la Protection.
I: Si trovano degli unicorni; ciò significa che c'è anche il drago!
J, K, L, M, N, O, P, scendete verso Q.
R, S, T, U, V, W, U, W, qui sarà buio, in W ed X. Gli Spell si esauriscono in fretta, ma il Light Spell vi mostrerà brevemente la porta verso Y.
Y: Stessa procedura in X; evitate i combattimenti.
Z: Leggete le iscrizioni sulla porta (consultate la pagina 5 del manuale del gioco). Impostate i valori 4/2/4/8 per aprire la porta.
AA: Potrete passare oltre al drago fino in BB.
BB: Prendete il Golden Cuirass + 1, il Golden Greave + 1 e l'anello. Uscite dalla via attraverso cui sarete entrati o teletrasportatevi su. Salvate il gioco.

IL CASTELLO DI HAZHULKA - QUARTA GEMMA:
Questo minareto nel deserto può essere ispezionato solo all'alba (non appena l'ultima stella scomparirà dallo schermo).

A, B (solo un personaggio).
C, D, C, E, F, G, H, I, J, K, L: Qui c'è una laghetto pieno di Invisibility Potion (si trova in L); controllate l'arazzo.
M, N, quindi lasciate il castello e salvate il gioco (o andate in giù verso O se siete forti abbastanza - vedi più avanti), mandate il Wizard in A e B da solo. Quindi, C, AA, Z, Y, X, W (porta segreta: guardate il tappeto). V, U, T, S, R, Q, O. Troverete la principessa Hazhulkha morente (in O). Non attaccatela.
P: Combattete le guardie e prendete la quarta gemma. Apparirà il principe Nakhtkhen; non attaccatelo ed otterrete alcune informazioni. Lasciate il castello e salvate il gioco (non salvate se avete colpito ed ucciso uno o tutti e due i personaggi!). Andate dallo Swordsmith, quindi al prossimo castello.

IL CASTELLO DI NAKHTKHA - QUINTA E SESTA GEMMA:
Tornando all'Ice Palace premete il terzo simbolo in A. Lasciateci quasi tutto il gruppo, salvo un paio di eroi e, utilizzando il Protection Spell, andate in B e poi in P.
Q: Dopo essere entrati la prima volta la porta si chiuderà. Potrete andarvene con il Teletransport Spell. Da R disattivate la modalità Combat e andate in S. Non attaccate il vecchio. Attivate la modalità Combat.
T, U: il meccanismo aprirà la porta verso Q.
V, W, X: Prendete lo scettro. Y, Z, AA: ammazzate Nakhtkha e prendete la quinta gemma e lo strano elmetto (potreste perdere Armor quando combatterete mostri forti, quindi controllate di tanto in tanto questi valori).
BB: Prendete l'anello.
CC: Sarà facile essere paralizzati, ma l'Auto-Healing sarà disponibile.
BB, AA, DD. Ritornate in A.
Disattivate la modalità Combat. Incontrate Nakthkhen. Non attaccate. Prendete la sesta gemma. Lasciate il castello e salvate il gioco se nessun personaggio è paralizzato. A volte può funzionare la Dispel Potion per eliminare la paralisi (non salvate il gioco se avete ucciso Nakhtkhen).

IL CASTELLO DI HAAGGKHEN - SETTIMA GEMMA:
Haagghkhen si trova in N, ma non sarete in grado di ucciderlo con un attacco diretto. In ogni caso provateci!
In M potrete trovare un anello. Anche se non sarà stato ucciso Haagghkhen scomparirà se avrete preso tutti gli oggetti da X e Z in un solo turno. Potrete fare ciò con un Wizard molto forte. Entrate perciò, prendete gli oggetti, gettateli via quindi prendete i rimanenti, uscite, buttateli via, rientrate e prendete gli ultimi rimasti; se avrete con il Wizard un Priest molto forte potrete eventualmente far raccogliere tutti gli oggetti ad entrambi i personaggi in una sola volta. Dopo essere rientrati nel castello e aver fatto scomparire il principe, troverete il Cuirass di quest'ultimo ed il Greave in N. Prendete la settima gemma.

IL CASTELLO DI HAZULKHEN - OTTAVA GEMMA:
Si può entrare in questa piramide nel deserto dalla porta a sud nell'angolazione corretta. La porta a Sud e quella rivolta verso Nord (ricordate, la luna è sempre a Sud ed i sentieri alla piramide arrivano da Est ed Ovest). Per entrare nella porta cercate l'angolo giusto utilizzando il terzo personaggio da sinistra e indirizzandolo verso il lato inferiore sinistro della porta. Se ciò non dovesse funzionare, premete il tasto RETURN, avanzate e provateci nuovamente. All'interno troverete delle eccellenti armi + 3 e molte Armor. Il Protection Spell si esaurirà in Q e Y e potrete perdere un po' di Armor durante il combattimento con Hazhulkhen.

A: Premete il secondo simbolo e lasciate qui tutti i personaggi tranne uno o due.
B, C, D (Combat disattivata). Interrogate il Lord.
E, F, G, H: Prendete le Torches.
I, J, K: Leggete le iscrizioni.
L: Laghetto.
M, N: Passate oltre al drago e prendete il Blue Grave + 1, il Blue Cuirass + 1 e la Phial. Lasciate il castello, salvate il gioco e ripetete il procedimento per prendere due completi di Blue Armor.

A: Nuovamente utilizzate solo due personaggi.
O, P, Q, R (Laghetto), S, T, U, V, W, W, Y. Salite fino a Z.
AA, BB: Controllate la finestra per l'orario. Camminate in senso orario intorno alla seconda colonna per attivare "mezzogiorno" e guardate le finestre stabilire l'ora.
AA, CC: I raggi blu appariranno a mezzogiorno (appariranno anche in ogni angolo del

SETTORE

# AI

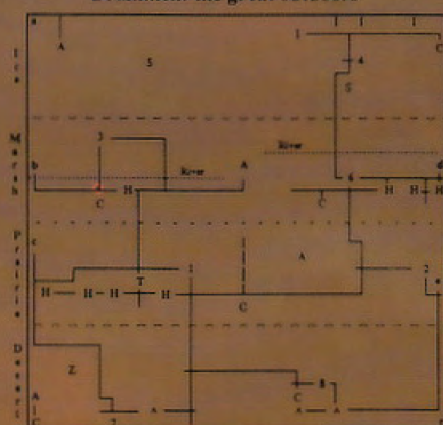
# SOLUZIONI

castello, ma non avranno altri effetti dannosi se non qui). Prendete il Sabre + , il Cuirass + 3, il Greave + 3 (le Blue Armor forniscono protezione supplementare). Potrete fare ciò diverse volte per ottenere armi extra, anche se non sarà indispensabile.
AA, Z, DD. Uccidete Hazulkhen in DD.

Durante la battaglia con Hazulkhen la strategia migliore consiste nell'utilizzare un personaggio invisibile che spari con l'Archery ed un Wizard di dodicesimo o superiore livello che attacchi da dietro (ciò farà esporre maggiormente Hazulkhen alle frecce). Se il vostro Wizard può formulare i Paralysis potrete combattere più da vicino. Uccidendo questo nemico potrete recuperare l'ottava gemma.

IL SENTIERO CENTRALE ED I QUATTRO DRAGHI:
Dopo aver ottenuto tutte le gemme e aver letto tutte le iscrizioni, andate nella zona magica al centro dell'isola (sopra il cimitero al centro della mappa). Prendete il sentiero Nord-Sud tra il castello di Hordtkhen e quello di Hordtkha, evitando gli incontri con gli immensi draghi.
Salvate il gioco di tanto in tanto.
Sul sentiero Est-Ovest che porta dal castello di Hordtkhen a quello di Hordtkha, vedrete una spaccatura al suolo. Sarà attraversata da una doppia fila di triangoli luminescenti indirizzati verso Nord. Prima di entrare in questo sentiero magico lasciate tutti gli oggetti, armor ed armi. Entrate nel sentiero ed il quarto, immenso drago, cadrà dal cielo!

Drakkhen: the great outdoors

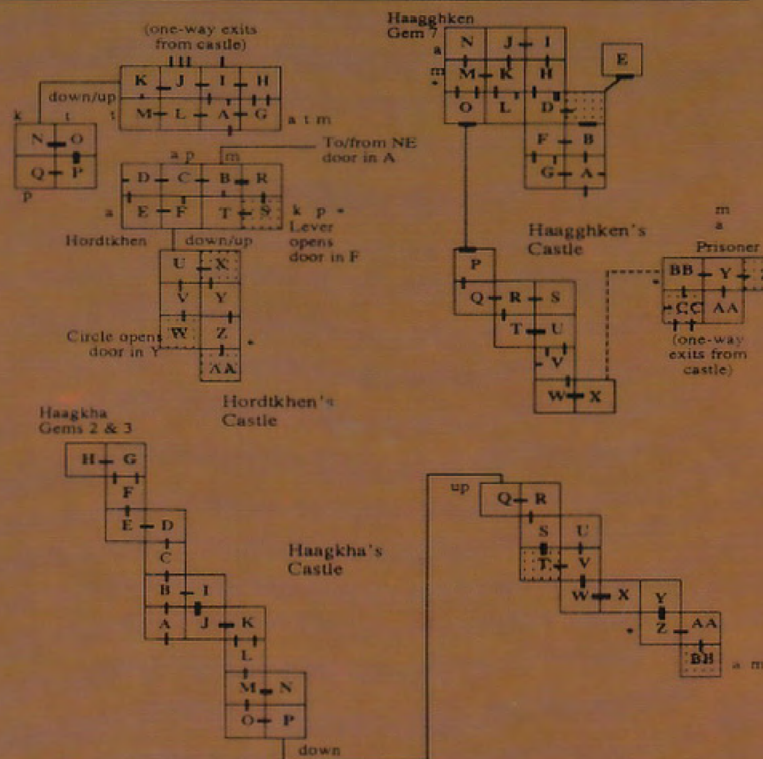



**Map Key: Drakkhen Outdoors**

| Castles | Other Buildings | Teleports |
|---|---|---|
| 1. Hordtkhen | A. Ankh Temple | a. to f |
| 2. Hordtkha | C. Cemetery | b. to d |
| 3. Haagghkhan | ^. Tent | c. to e |
| 4. Nakhkhen | H. House | d. to b |
| 5. Nakhtkha | I. Igloo | e. to c |
| 6. Haaggkha | Z. Hermit | f. from a |
| 7. Hazhulkha | | |
| 8. Hazhulkhen | | |

**Map Key: Drakkhen**

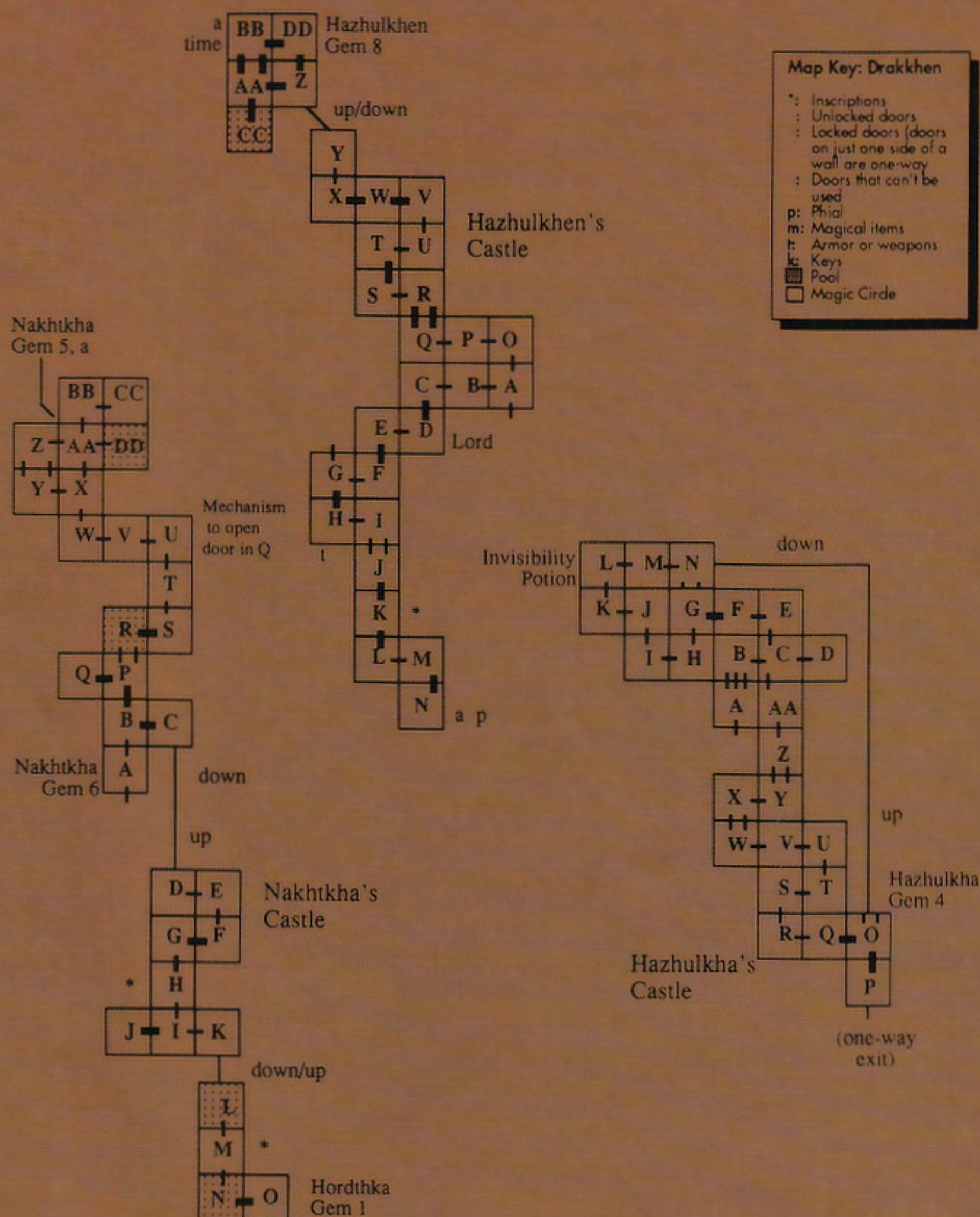
- *: Inscriptions
- |: Unlocked doors
- ‖: Locked doors (doors on just one side of a wall are one-way)
- ◄: Doors that can't be used
- p: Phial
- m: Magical items
- t: Armor or weapons
- k: Keys
- ▩ Pool
- ☐ Magic Circle




VG&CW Speciale
**Consigli Trucchi e Soluzioni**

# Drakkhen

# Drakkhen


Map Key: Drakkhen
*: Inscriptions
: Unlocked doors
: Locked doors (doors on just one side of a wall are one-way
: Doors that can't be used
p: Phial
m: Magical items
t: Armor or weapons
k: Keys
Pool
Magic Circle
a time
Hazhulkhen Gem 8
up/down
Hazhulkhen's Castle
Lord
a p
Nakhtkha Gem 5, a
Mechanism to open door in Q
Nakhtkha Gem 6
down
up
Nakhtkha's Castle
down/up
Hordthka Gem 1
Invisibility Potion
down
up
Hazhulkha Gem 4
Hazhulkha's Castle
(one-way exit)

# FISH

THE GOLDFISH BOWL:
Turn Over. Enter Castle. Enter Smooth Warp.

SMOOTH WARP:
SE. SE. E. Pick Up Bird Cage. W. Open Bird Cage. Drop Bird Cage. W. NW. N. (aspettate che Micky se ne vada). Pick Up Disc. S. SE. E. Get Mould. E. Open Cupboard. Get Crucible. Get Tongs. Get Gloves. Get Hammer. Wear Gloves. Hold Crucible With Tongs. Put Disc In Crucible. Hold Crucible Over Fire. Pour Gold Into Mould. W. W. NW. NE. E. (aspettate che lo stampo si raffreddi). Break Mould With Hammer. Get Ring. Enter Jagged Warp.

JAGGED WARP:
Get Jeans. Wear Jeans. S. Search Rubbish. Get Torch. Turn Torch On. E. E. E. E. S. Get Pew. Turn Off Torch. N. N. Turn On Torch. Drop Pew. D. S. Yes. Search Debris. Move Lid. D. Get Cord. U. N. U. Get On Pew. Climb Arch. Tie Cord To Gargoyle. D. Pull Cord. Get Gargoyle. D. S. D. Remove Cord From Gargoyle. Put Gargoyle In Hole. Get Chalice. Enter Jagged Warp. Get Tee-Shirt. Get Jeans. Get Torch. Wear Tee-Shirt. Wear Jeans. S. E. E. E. E. N. D. S. D. Look In Chalice. Get Grommet. Enter Small Warp.

SMALL WARP:
Digitate "Rod, Make Some Coffee". Get Tape. W. W. Turn Switch. Open Wooden Door. S. Get Bin. N. Open Secondary Door. N. Close Door. Push Button. Open Cupboard. Get Head Cleaner. Play Head Cleaner In Cassette Player. Set Fader To Five. Play Tapes In Cassette Player (annotatevi i tre numeri della combinazione). Open Door. S. E. E. Open Door. N. Examine Cabinet. Set Lock To Combination (utilizzate tutti e tre i numeri della combinazione di cui sopra: "152" ad esempio, e non "1, 5, 2"). Open Cabinet. Get Spindle. Enter Large Warp.

PADDLINGTON:
Look Under Fishton. Get Pass. Get Fishofax. Examine Fishofax. Put Hand On Print. S. D. S. E. D. (aspettate il treno). Enter Train. Wait (per tre volte). Exit Train.

PICKEREL:
U. SE. N. Buy Tie With Fisa. Buy Glasses With Fisa. S. SE. E. S. Buy Ear Plugs With Fisa. N. E. Buy Hyperdriver With Fisa. Buy Screwdriver With Fisa. Buy Bag With Fisa. W. N. Buy Fishton With Fisa. S. W. NW. NW. D. (aspettate il treno). Enter Train. Wait (per tre volte). Exit Train.

OPAH UNIVERSITY/THE PHOTOCOPIER & THE COMPUTER:
U.E.S. Buy Sachet With Fisa. N. E. S. E. S. Turn To Page 321. Tear Page. E. Put ID In Slot. E. SE. Put Page In Slot. Turn Switch Off. Get Glass Box. NW. Sit Down. Login. Roach. Me. Commands. Games. Shutdown (annotatevi il nome del proprietario dello Shutdown). Quit. Logout. Get Up. NE. Drop Box. Drop Hyperdriver. SW. Put ID In Slot. W (per cinque volte). D. Wait For Train. Enter Train. Wait (per tre volte). Exit Train.

EELPOUT:
U.NW. W. W. Buy Mask With Fisa. Give Mask To Drunk. Ask Drunk For Card. Buy mask With Fisa. Give Mask To (chiunque, ma non voi!). Buy Mask With Fisa. Buy Cylinder With Fisa. Give Mask To (chiunque, ma non voi). E. E. SE. D. Wait For Train. Enter Train. Wait. Exit Train.

THE MUSEUM:
U. N. N. Open Sachet. N. Get Crystal. S. (per tre volte). D. Wait For Train. Enter Train. Wait. Exit Train.

PADDLINGTON/THE DARK WARP:
U. W. N. U. Get Case. N. Drop All. Salvate il gioco. Enter Dark Warp (la soluzione di questo puzzle viene purtroppo randomizzata. Si tratta di eliminare tutte le direzioni possibili tranne quella in su, che sembra essere qualsiasi altra mossa. Potete eliminare le direzioni scegliendo quelle in mezzo, come NE quando le vostre opzioni sono N, NE ed N. Un puzzle indicativo; opzioni: N, NE, SE, SW, W. Go SE. Opzioni: N, NE, S, SW, W, U. Go SW. Opzioni: N, NE, E. Go NE. Opzioni: U. Get Cylinder. U. Get All. Turn Off Switch. S. D. S. E. D. Wait For Train. Enter Train. Wait (per tre volte). Exit Train.

PICKEREL:
U. SE. S. Ask Owner Of Shutdown About Disco (lui si trova qui di solito, ma potreste capitarvi di doverlo cercare). N. E. Put ID In Slot. N. Put Crystal In Tuna. Close Tuna. Turn Tuna On. Open Tuna. Drop Screw. Get Crystal. U. Fill Bag With Gas. Open Bag. Get Bridge. Climb Railings. E (per tre volte). Put ID In Slot. E. NE. Drop Cylinder. Drop Bag. Get Hyperdriver. Turn Lok Screw With Hyperdriver (annotatevi la password). SW. Salvate il gioco. Sit Down. Login (inserite il cognome e la password del proprietario dello Shutdown). Games. Shutdown.

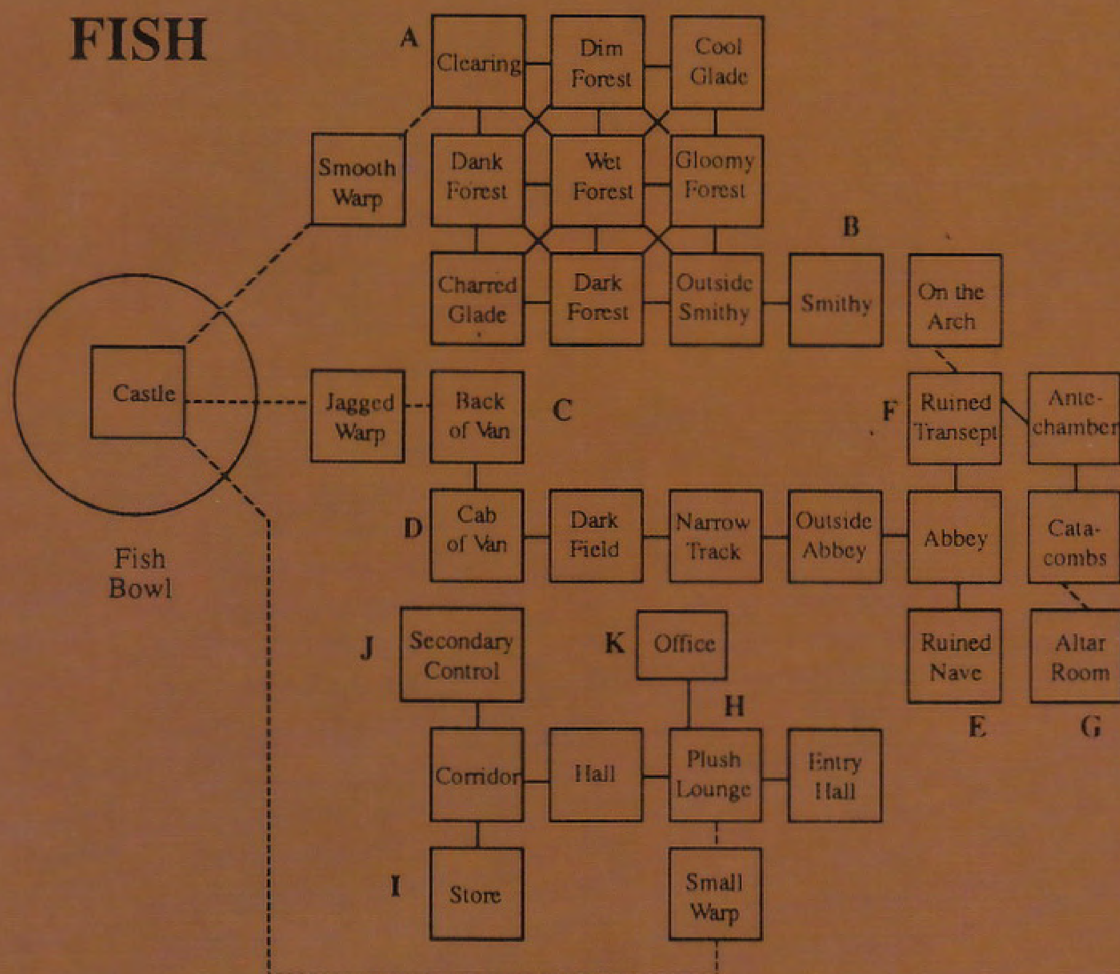
SHUTDOWN:
Ecco un altro puzzle casuale. Lo scopo è quello di spostare in avanti ogni lettera dell'alfabeto fino a comporre la parola WATER. Quando farete avanzare la prima lettera, o "cell", non si otterrà alcun effetto sulle altre colonne. Quando farete avanzare la seconda lettera, si otterrà lo spostamento in avanti di un simbolo della prima e della terza colonna. Il terzo spostamento farà avanzare di due simboli la seconda e la quarta colonna, e così via. Sembra più complicato di quanto non sia nella realtà. L'esempio qui riportato dovrebbe esser sufficiente per schiarirvi le idee.

Posiz. di partenza = MBOJB

Cell-2, Value-12 = NNPJB
Cell-2, Value-13 = OAQJB
Cell-4, Value-17 = OATAE
Cell-5, Value-13 = SATER
Cell-1, Value-4 = WATER

Una volta risolto il puzzle: Quit. Logout. Get Up.

THE PROJECT ROOM:
NE. Break Glass Box With Screwdriver. Drop Screwdriver. Get Wheel. Attach Bridge To Crystal. Attach Filter To Wheel. Attach Focus Filter To Crystal Bridge. Attach Crystal Filter To Case. Turn Lok Screw With Hyperdriver. Get Accelerator. Put Regulator In Device. Screw regulator To Device With Lok Screw.

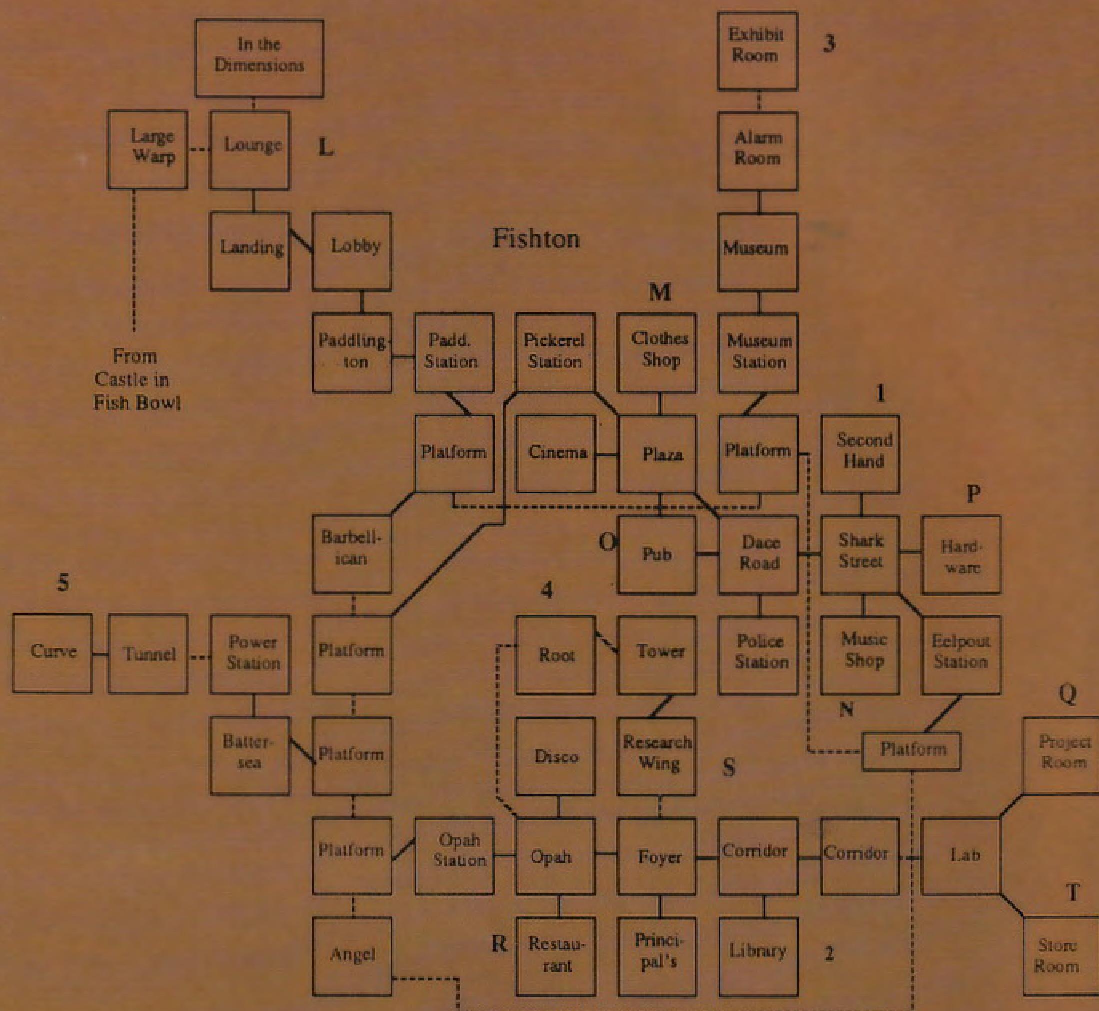



MAPPA 1
A: DISC
B: BIRD CAGE (Mould), GLOVES, CUPBOARD (Crucible, Tongs, Hammer)
C: JEANS (Tee-shirt)
D: TORCH
E: PEW
F: GARGOYLE
G: CORD, CHALICE (Grommet)
H: WASTE BIN (Tape)
I: TAPE BIN (Tapes)
J: CUPBOARD (Head Cleaner)
K: CABINET (Spindle)
L: TRAVEL PASS, FISHOFAX
M: TIE, SUNGLASSES
N: EAR PLUGS
O: CYLINDER
P: HYPERDRIVER, SCREWDRIVER, BAG
Q: ACCELERATOR (Lok Screw)
R: SACHET
S: CRYSTAL TUNA
T: PROTOCOPIER (Glass Box)

MAPPA 2 (GUARDA PAGINA SEGUENTE)
L: TRAVEL PASS, FISHOFAX
M: TIE, SUNGLASSES
N: EAR PLUGS
O: CYLINDER
P: HYPERDRIVER, SCREWDRIVER, BAG
Q: ACCELERATOR (Lok Screw)
R: SACHET
S: CRYSTAL TUNA
T: PROTOCOPIER (Glass Box)
1: RADIO CASE
2: BOOK (Page/Wheel)
3: CRYSTAL
4: PHOTON BRIDGE
5: FILTER

SETTORE AO

SOLUZIONI




# HOUND OF SHADOWS

Ispirata al magico e terribile mondo di H.P. Lovecraft, questa adventure si svolge durante gli anni '20 nell'Inghilterra dell'esoterismo, della metafisica e delle scienze occulte, studiate e sperimentate da numerosi gruppi elitari di scrittori, poeti, romanzieri, fattucchiere, ecc.
Il vostro compito sarà quello di scoprire il misterioso segreto di un demone del male che, evocato e controllato da un gruppo di scellerati personaggi, è in procinto di scatenare un vero e proprio genocidio del genere umano. In pratica dovrete amministrare il tempo messovi a disposizione consultando pubblicazioni di vario genere al British Museum e girovagando per Londra alla ricerca di prove e indizi.

Potete impersonificare uno dei tre personaggi già pronti o crearne uno nuovo, sfruttando il classico sistema tipicamente RPG. Le similitudini con questo tipo di giochi finiscono però qui, risolvendo il gioco in una adventure prettamente testuale con tre modalità differenti di risoluzione.
Il testo è tutto da leggere, studiare attentamente e gustare nel suo tipico stile pomposo e ricco a la Lovecraft, con molti accenni al suo Yog Shaggoth.

CONSIGLI GENERALI:

Quando il gioco dice di andare in una determinata locazione (es.: go to museum") digitate "Go To + Nome Locazione" evitando di perder tempo raggiungendo la zona desiderata passando di room in room. Non ha alcuna importanza il personaggio usato; le date variano casualmente in rapporto ad ognuno di essi.

PRIMO GIORNO:
Examine John. Inventory. Wait. Examine Maid. Examine Guests. Examine Middle-Aged Dowager. Examine Female Companion. Examine Bookish Man. Examine Banker. Examine Man With Blazer. Examine Karmi. Examine Yasmin. Examine Girl With Dress. Examine Arty Man. Wait (fino a quando sentirete Karmi urlare). Examine Karmi. Examine Saunders. Help Saunders. Examine Bookish Man. Talk To Bookish Man. Leave. Wait. E. Go To Lounge. Get Tatler. Read Tatler. Go To Nightclub. Wear Pyjamas. Sleep.

SECONDO GIORNO:
Get Up. Go To Museum. Wait Until Nine. N. N. W. Fill Out Application Form. E. N. Help. Go Home. Go To Lounge. Write Application For Museum. N. D. W. D. W. W. Wait Until Twelwe. Wait (per sette volte). Ritornerete fuori dal vostro appartamento. Time. Go To Theatre. Time. Wait Until Eight. Go To Nightclub. Sleep.

TERZO GIORNO:
Get Up. Go To Museum. Wait Until Nine. N. Go To Bookstore. Enter Store. Ask About Talbot. Ask For Address. Leave Card. Go To Reading Room. N. N. Read Hound. Read Hounds of Annwyn. Read Barguest. Get Chamber's. Read Page Two-Two-Nine (Digitatelo come numero, cioè 229). Get Hone's. Read Bungay.

VG&CW Speciale **Consigli Trucchi e Soluzioni**

QUARTO GIORNO:
Get Up. Drop Pyjamas. W. Wait. Yes. Time. Go To Bookstore. Enter Store. Ask About Talbot. Read Note. Go To 34B Dean. Open Door. Enter Flat. U. S. W. Get Up. Read Times. Wait. Yes. Examine Envelope. Read Note. Examine Seal. Wait. Wait. Wait.

QUINTO GIORNO:
Enter Store. Show Envelope. Ask ABout Psychic. Time. Go To Karmi. Help Pelham. Wait. Wait. Read Letter. Go To Reading Room. N. W. Give Letter To Clerk (se non avete la lettera andate a casa e prendetela). E. N. Trovate un tavolo libero andando verso Ovest e poi andate a Nord. Sit. Read About Bathory. Get Biographical Dictionary. Get Gould. Get Von Elsburg. Get Reza. Read About Tepes. Go Home. Wait Until Six. Examine Miranda. Seance. Hound. No. Bathory.

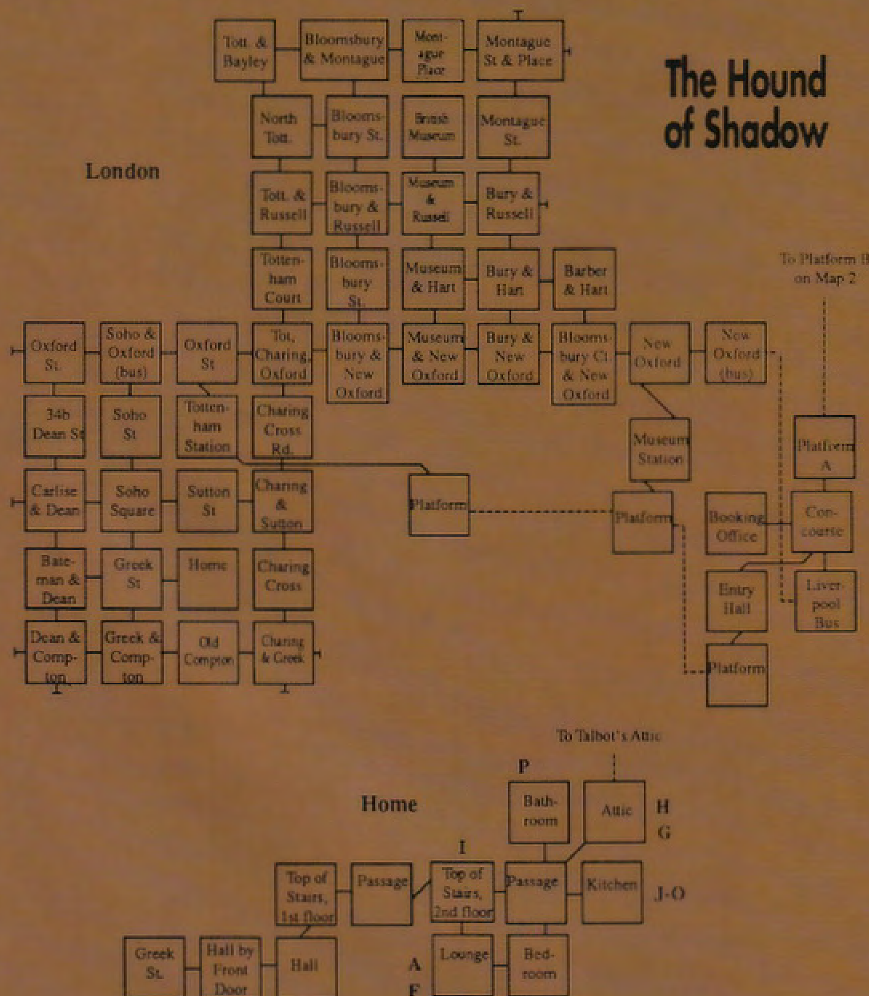
SESTO GIORNO:
Go To Attic. Examine Marks. Examine Footprints. Examine Handprint. Examine Symbols. Copy Symbols. D. Go To reading Room. N. N. (trovate un tavolo). Sit. Get Bridewell. Get Up. Request Bridewell. Read Bridewell (andate alla CONCLUSIONE ALTERNATIVA 1 qui sotto o continuate a leggere). Go To Bookstore. Enter Store. Get Journal. Read Journal. Ask About Leng. Go To Reading Room. N. N. Trovate un tavolo (Find Desk). Sit. Get Bridewell. Read Bridewell. Digitate "How Did You Stop Worlsman?". Make Homunculus. Ask About Stanopoulus. Ask About Paracelsus. Read Paracelsus. Get Up. Leave Room.

SETTIMO GIORNO:
Wait (digitatelo in tempo). Go Home. N. Get Clay. Go To Kitchen. Get Water. Get Pot. Get Water. Get Sulphur. Get Salt. Get Blood. Get Hair. Get Fingernails. Go To Bathroom. Get Mercury (andate alla CONCLUSIONE ALTERNATIVA 2 qui sotto o continuate a leggere). Non andate a dormire!

OTTAVO GIORNO: CONCLUSIONE
Wait Until 2 p.m. Go To Underground. D. Buy Ticket. D. Wait (aspettate il treno cioè). Enter Train. Wait (per quattro volte). Leave Train. U. U. U. Read Board. W. Buy Ticket. E. Wait Until 3 p.m. N. Enter Train (quando arriverà). Wait (per tre volte). Leave Train. S. S. S. S. W. W. Examine Rooftop. E. E. S. W. Break Thermometer. Make Homunculus. Write To Miranda. Drop Homunculus. Meditate.

CONCLUSIONE ALTERNATIVA 1:
Go Home. Go To Attic. Use Gate. W. Search Room. Use Gate. No. Bathory. Examine Headstone. Examine Symbols. W. Examine Roof. E. Use Gate. E. Use Gate. Go To Bookstore. Enter Store. Get Journal. Read Journal. Ask About Leng. Go To Reading Room. N. N. Request Bridewell. Read Bridewell. Digitate "How Did You Stop Worlsman?". Make Homunculus. Go Home. Go To Lounge. Digitate "Write Paul Mason". Aspettate fino a quando non vi arriverà una lettera da quest'ultimo, due giorni dopo. Go To Attic. Use Gate. E. S. W. Ask about Mason. Persuade (fino a che lei non vi darà l'indirizzo). E. S. S. Knock. Digitate "What Is Wrong?". Haiti. Dangerous. Temptation. Persuade. N. N. N. N. Get Clay. E. Examine Sign. E. Get Salt. Get Sulphur. Rent Room. Look Under Bed. Get Chamberpot. Get Water. N. Get Mercury. Get Blood. Get Hair. Get Fingernails. Make Homunculus. Wait. Drop Homunculus. Meditate.

CONCLUSIONE ALTERNATIVA 2:
Go To Lounge. Break Thermometer. Make Homunculus. Write Miranda. Drop Homunculus. Meditate.



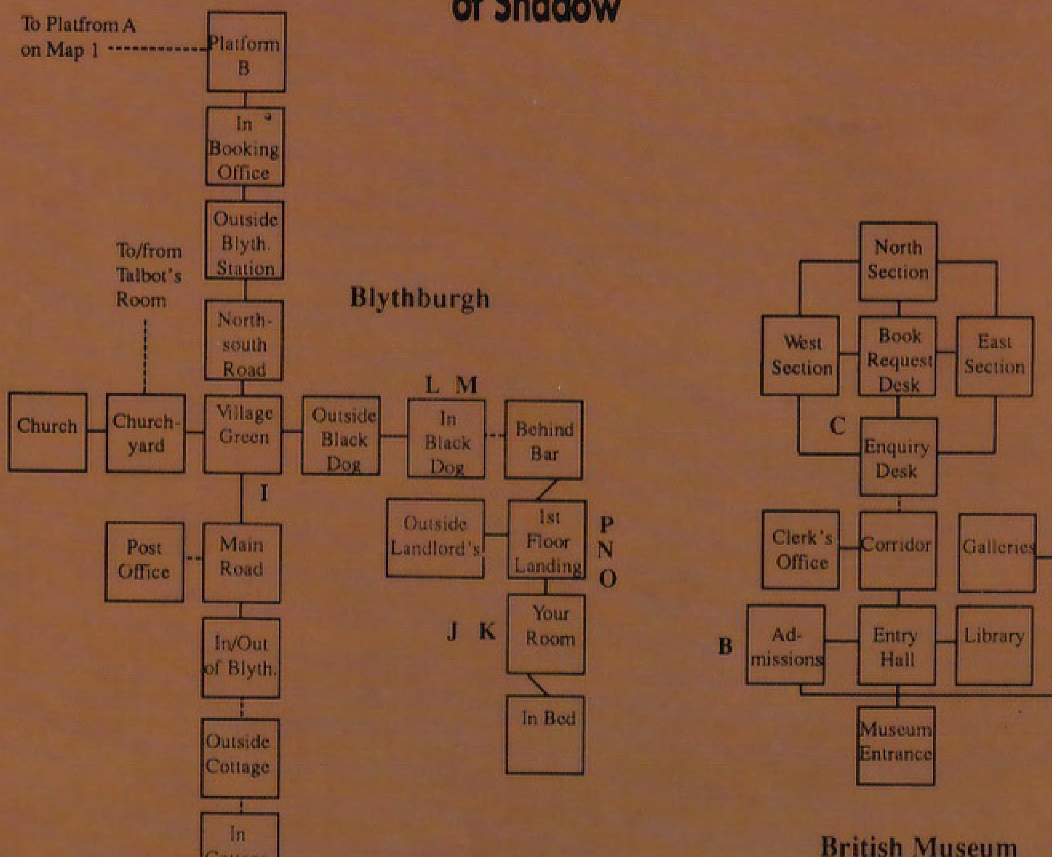

A: Tatler
B: Temporary Library Pass, Application Form
C: Books
D: Note
E: Times, Envelope, Seal
F: Letter From Museum
G: Tea Chest, Footprints, Symbols, Gate
H: Gate
I. Clay
J: Water
K: Pot
L: Sulphur
M. Salt
N: Blood, Hair
O. Fingernails
P: Mercury

SETTORE

# AQ

SOLUZIONI

## The Hound of Shadow




VG&CW Speciale **Consigli Trucchi e Soluzioni**

# BAD BLOOD

CONSIGLI GENERALI:
Prima di lasciare una città, specialmente quella in cui iniziate il gioco, ispezionate tutti gli edifici e prendete ogni cosa che troverete. Rubare non comporta penalizzazioni di alcuna sorta. Quando le vostre scorte inizieranno a scarseggiare entrate in combattimento. Umani, mutanti e animali spesso lasciano al suolo oggetti utili. Evitate i Leggiters nell'acqua, non posseggono mai niente di utile. I Bushbugs, i Lupusses, i Buzzars ed i Rodens lasceranno soltanto cibo.
Salvate il gioco frequentemente perchè potreste morire inaspettatamente con incredibile facilità. Per risanare il vostro personaggio avrete bisogno di Turkel Hearts. Rubateli perciò dovunque li troverete ed uccidete le Turkel per prenderne altri. Gli Hearts secchi (Dried Hearts) posseggono metà efficacia di quelli normali. Munitevi di uno Satscan da Nivvik per determinare la vostra posizione. Se volete produrre copie di sicurezza delle vostre partite salvate, i file in questione si chiamano GAM.000, GAM.001 e GAM.002. Molte persone, esseri e locazioni di Bad Blood vengono descritti in particolare slang detto "Chat". Nella nostra soluzione il termine Chat per ogni parola viene scritto fra virgolette entro le parentesi. Per esempio, una Uzi Submachine Gun verrà chiamata ("oozee").

COMBATTIMENTO:
All'inizio utilizzate l'arco; uccidete i Kejeks per ottenere altre frecce. Il Bugspray funziona sui Bushbugs (ovvio, no?), ma si può utilizzare con ottimi risultati anche il coltello (infatti un Knife è particolarmente efficace contro i mostri se siete nella modalità Wimp). Non uccidete gli abitanti del paese o l'intera città si rivolterà contro di voi. Dovrete dormire sei volte prima di tornare senza pericolo in una città dove avrete fatto ciò, erroneamente.
Potrete prendere un Vibrablade e un fucile ("Sodoff") a Okkarn. Anche gli schiavi posseggono un fucile. A Zero Town vendono un bazooka ("Bazooka") per nove pasti (Meals). L'arma migliore - una Uzi ("Oozee") - si può trovare nella cava dell'Urse (a Sud-Ovest di Kittrum, e non a Sud come indicato dalla mappa). Evitate di combattere con l'Urse la prima volta che lo incontrerete. Cercate di ingannarlo e poi entrate nella sua grotta. Prendete la Uzi e quindi uccidetelo (alternativamente, prendete il bazooka e sparategli). Per ottenere munizioni uccidete le guardie, gli schiavi e gli ufficiali. Le Grenade ("Nades") sono molto comode per risolvere le situazioni più complicate, quindi prendetene il maggior numero possibile.

LO SHAMANO
Partendo a Mardok, vi verrà detto di visitare l'oracolo. Verrete anche a sapere che lo Shamano di Nivvik parla occasionalmente con l'oracolo. Quando raggiungerete Nivvik saprete che l'oracolo è stato rapito dai Kejeks. Parlate all'Himmuk che vi racconterà di Hannok. Chiedete a quest'ultimo dei Kejeks, a Nivvik, e fategli domande sul camp. Egli vi dirà dove trovare lo shamano. Rimanete a Nivvik fino a quando avrete raccolto una grossa quantità di cibo e di Turkel Hearts. Mentre sarete qui prendete anche il Satscan. Questo oggetto vi permetterà di sapere le coordinate della vostra attuale posizione.

Per raggiungere lo shamano andate ad Ovest di Okkarn e a Sud lungo il fiume fino al crocevia Nord-Sud alle coordinate 266 x 687. Proseguite verso Sud lungo il fiume, ad Ovest della costa e un pizzico a Nord quando vedrete l'accampamento alle coordinate 345 x 452 (sono sempre le coordinate del Satscan). Potrete anche andare verso Sud partendo da Yvrium, attraversando i Winding Canyons dove potrete recuperare alcune armi ammassate casualmente.

Uccidete tutti i Kejeks nell'accampamento dove è tenuto prigioniero lo shamano (se attaccate durante la notte ci saranno meno Kejeks da uccidere). Lo shamano si trova nella capanna ad Ovest del focolare.
Fate Attenzione: i due Kejeks nella capanna devono essere uccisi senza colpire accidentalmente lo sgamano. Frecce e granate saranno le armi migliori da usare durante questa battaglia.

L'ORACOLO:
Lo shamano vi dirà dove trovare l'oracolo. Egli vi dirà anche di tornare a Nivvik e di comprare una barca ("Bote") per tre pasti (Meals), dal Fisherman (sul lato Nord-Ovest del villaggio, nella casa verso il lago).
Utilizzate la barca per attraversare il fiume nel punto più possibile verso Nord-Ovest di Nivvik. Seguite i Canyons, dirigendovi verso Ovest e Sud, fino a raggiungere una piccola alcova sul lato Ovest di un vicolo cieco.
Entrate in questa grotta (24 x 117) e parlate della guerra ("a war") all'oracolo. Egli vi chiederà di provargli d'esser degni di andare a recuperare la "The Apple" dalla Zero Town.
Andate alla Zero Town (partendo dall'angolo a Sud-Est di Kittrum, andando verso Est di circa 60 passi). Prendete la mela (altrimenti conosciuta come "Fruit Of The Ancients"). Ritornate poi subito dall'oracolo (a meno che non vogliate prendere il bazooka in questo momento). Parlate nuovamente con l'oracolo sempre menzionando "a war". Egli vi dirà di liberare un essere umano ("Hume") ad Okkarn. Andate in questa città ed uccidete le quattro guardie che circondano il prigioniero umano. Ritornate dall'oracolo e ditegli ciò che vi avrà comunicato il prigioniero umano. Andate alla città degli umani, Yvrium.

YVRIUM e BESSEK:
Se il vostro personaggio è Dekker o Jakka, non avrete problemi ad entrare in città. Se siete Varrig avrete bisogno di un collare da mutante (Mutant Collar). Andate allora a Nord-Est di Yvrium durante il mezzogiorno o il primo pomeriggio, guardate ed uccidete il gruppo di schiavi che troverete in questa locazione. Uno di essi abbandonerà un collare. Prendetelo ed utilizzatelo prima di entrare ad Yvrium e le guardie vi lasceranno passare senza problemi. In città dovrete liberare il mutante di nome Bessek. Chiedete di lui in giro per la città. Cercatelo in uno degli edifici nel lato in fondo ad Est della cittadina. Per liberare Bessek uccidete la guardia che sorveglia la sua cella quindi parlate al mutante. Egli vi darà la password per la subway. Correte via dalla città.

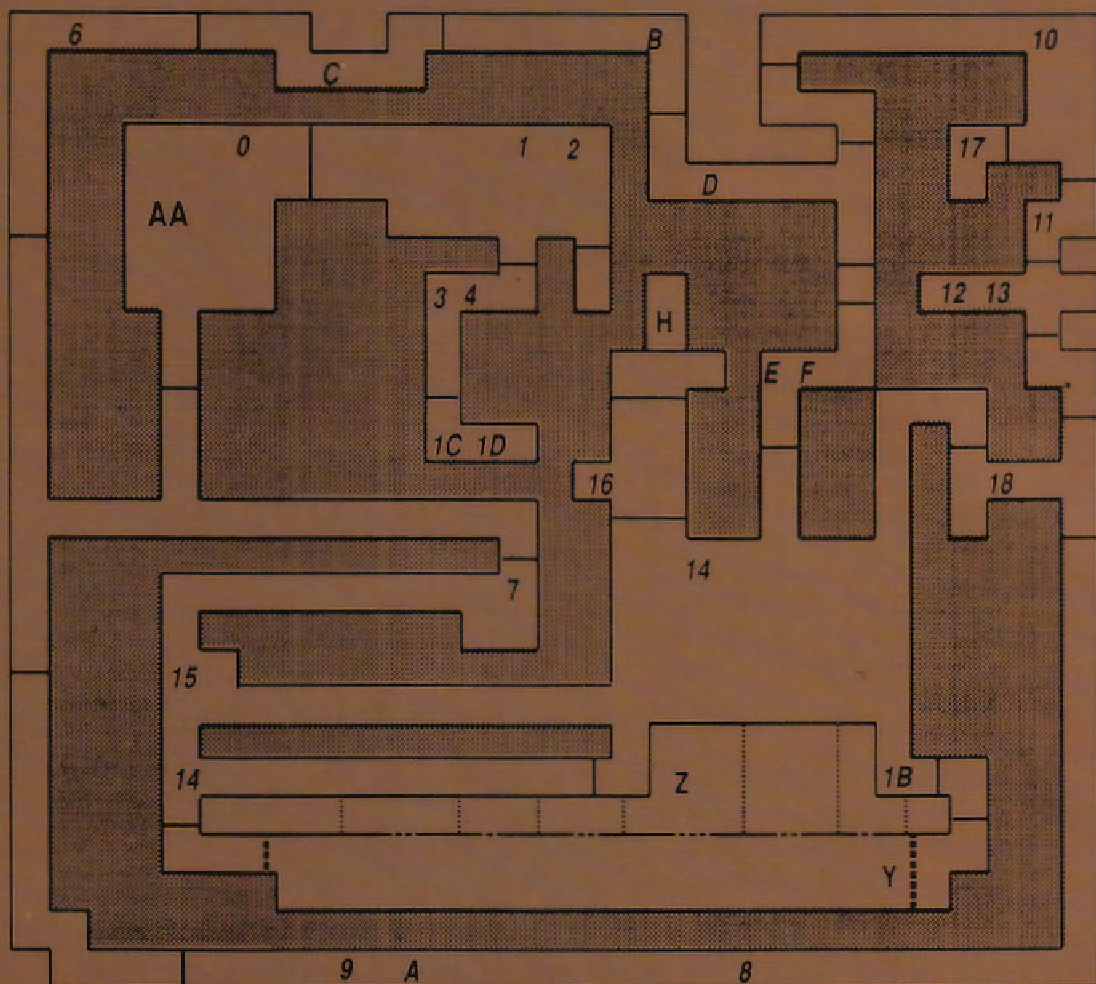
ZERO TOWN E LA SUBWAY:
Dopo aver lasciato Yvrium, dirigetevi a Zero Town. Trovate l'edificio dove i due mutanti sorvegliano una stanza apparentemente vuota. Parlate ad uno di questi dicendogli "The Next Fire". I mutanti vi daranno il benvenuto alla subway. Andate in una stanza ad Est di questo edificio ed uccidete il Devol. Prendete il suo binocolo ("Binocs") ed il gettone sul pavimento in questa stessa stanza. Tornate in quella con le due guardie. Passate oltre queste ultime, entrate nella stanza e premete il pulsante dell'allarme sul muro a Nord. Una scaletta apparirà sul pavimento. Scendete nella subway.

Una volta giunti qui, andate a Sud e seguite le tracce verso Sud-Ovest dopo la 5th Street. Trovate l'Himmuk della subway e parlategli di Equitus. Vi dirà di cosa abbisognate per trovare Equitus. Raccogliete il gettone (Token) in questa stanza ed usatelo per tornare alla scaletta. Ritornate a Yvrium.

THEODUS:
Ad Yvrium parlate di Theodus al barista. Prendete la cena di Theodus da quest'ultimo quindi parlate al rogue della "The City Below". Prendete la corda da questo e andate alla caserma delle guardie. Parlate con le guardie di fronte al portone del "Theodus Dinner" ed entrate nell'edificio. Uccidete Theodus (preferibilmente di notte, quando non ci sarà intorno nessun cittadino) e prendete la sua chiave. Andate nell'angolo Nord-Ovest della città ed entrate nell'edificio con il pozzo disseccato. Utilizzate la corda vicino al pozzo ed entrate nella città sotterranea.

THE CITY BELOW:
Attraversare la città è una semplice questione di premere i pulsanti rossi sui muri per aprire le porte giuste ed abbassare i campi energetici a destra (consultate la mappa acclusa alla confezione del gioco). Utilizzate i tronchesini (Wirecutters) presi dall'eremita (H) o il Vibrablade, per tagliare il filo spinato (Y). Quando raggiungerete (Z) la stanza marchiata Equitus entrateci!

SETTORE
AS
SOLUZIONI




MAP KEY: THE CITY BELOW
AA: START
H: Hermit (con i Wirecutters)
Y: Filo spinato
Z: Equitus
LINEE SUI MURI :

Le porte e gli altri ostacoli possono essere rimosse premendo i pulsanti.
NUMERI E LETTERE : I tasti devono essere premuti nel seguente ordine,
0, 2, 3, 1C, 1D, 6, C, B, D, 10, 11, 17, 12, 13, 19, 18, E, F, 14, 16, 15, 14, 1B.

# BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION

THE CITADEL:
Qui il vostro obiettivo principale consiste nel venire a sapere come operare i Mechs al Training Centre. Ciò comporterà sei lezioni. Fra lezione e lezione potrete esplorare la circostante l'installazione. Nel tempo che bisognerà far passare tra ogni lezione ecco alcune cose da fare:

1) FAR SOLDI: I credits vengono periodicamente aggiunti al vostro conto, ma dovrete investire denaro nello stock market (mercato azionario) alla Comstar Station (uno degli edifici dell'installazione) al fine di incrementare le vostre finanze e potervi permettere tutta l'attrezzatura necessaria. Solo due stock (azioni) sono fruttiferi: Nashan Diversifieed (NasDiv) e Baker Pharmaceuticals (BakPhar). Il primo segue un pattern di sviluppo costante. Investiteci allora parecchio denaro per fare una discreta fortuna. Il secondo è un tipico campo speculativo che potrà arricchirvi alla svelta se saprete investire nei momenti giusti. Strategia: Investite la maggior parte dei vostri crediti nelle NasDiv e pochi nelle BakPhar. Salvate il gioco regolarmente e controllate il mercato spessissimo. Quando la BakPhar saliranno investiteci tutto il vostro danaro; potrete solitamente raddoppiare più volte il capitale. Risulta essenziale salvare il gioco ogniqualvolta guadagnerete soldi extra (proprio come accadeva per il Casino di Leisure Suit Larry 1) in quanto le BakPhar possono crollare a zero da un momento all'altro! Dopo aver investito, lasciate la Comstar e andate a fare qualcos'altro (esplorate, riposatevi, visitate il weapon shop, fate una lezione di training, ecc.). Ritornate spesso alla Comstar per assestare il vo-

stro capitale. Ci vorrà parecchio denaro per comprare attrezzature ed armi affidabili, quindi non abbiate fretta e cercate di girovagare e rimanere nella base fino a che non diventerete schifosamente ricchi!

ARMI, CORAZZE E ATTREZZATURE:
The Inferno non esaurisce mai le scorte di munizioni ed è molto preciso ed affidabile; rimanete nella base almeno fino a quando non potrete permettervene uno (nonostante possiate pagarlo meno, ma con limitata potenza di fuoco). I Weapon Shop si trovano in tutta Pacifica e potrete anche recuperare le varie armi dopo i combattimenti. Le armature possono essere localizzate in molte città. Comprate le migliori che potrete permettervi. Comprate anche un MedKit (è in vendita nei vari ospedali) ed un Mapper (è in vendita al Video Store allo Starport ed in altre piccole cittadine). Più avanti fate modificare i vostri Mechs al Meech-It Lube's Speed Shop e diventerete pressochè invincibili.

ABILITA':
La Citadel è l'unico luogo dove potrete fare allenamento di guerra. Spendete i vostri crediti per diventare esperti in tutte le Skills che potrete , soprattutto quelle relative all'uso delle armi di cui potrete disporre. Le Skill Mech Repair e Medical Training possono essere acquistate in qualsiasi Mech-Lube od Ospedale, a ce ne saranno parecchie sparse per la regione che esplorerete.

THE INVASION, STARPORT E THE JAIL:
Durante la sesta o la settima Training Lesson dovrete affrontare avversari reali - i Kuritans - che avranno invaso la vostra installazione. Dovrete fuggire allo Starport, una cittadina neutrale a Nord-Est del punto di partenza. Se sarete fortunati riuscirete a scappare con un Mech. Ci sono due modi per farlo: scegliete un Locust per la vostra missione finale, quindi dirigetevi verso Ovest quando il campo di forza attorno all'area di esercitazione (Training Grounds) scomparirà, ed uscite dalla città. Alternativamente potrete usare un Chameleon e, non appena verrete attaccati, tornare indietro nell'edificio da cui sarete appena usciti. Quando i muri cadranno, uscite dalla città verso Ovest (può succedere che entrambe le modalità di fuga risultino inefficaci; non preoccupatevi, potrete trovare un Mech in molti altri punti della città).

STARPORT:
Partendo da The Citadel dirigetevi verso Nord-Est a Starport. Salvate il gioco spesso se deciderete di guadagnare soldi ed equipaggiamento affrontando i vari assalti. Per ridurre il numero di attacchi nemici all'interno, localizzate immediatamente il Clothing Store e liberatevi della vostra uniforme. Controllate le vostre azioni (Stock) al Comstar e reinvestite denaro se volete. Visitate poi la Inaugural Hall per venire a conoscenza dell'inaugurazione. A questo punto potreste provare a guadagnare altri crediti combattendo nell'Arena, ma pensateci due volte se state usando un Mech in affitto - le riparazioni potrebbero risultare molto costose e superare persino i 250 crediti del premio per il vincitore.

REX PEARCE E THE CRESCENT HAWK:
Più tardi, la stessa notte, incontrerete Rex Pearce, un alleato, alla Inaugural Hall. Salvate il gioco prima di entrare qui perchè potreste rimanere uccisi uscendo più tardi insieme a Rex.
Egli vi darà una scatola di vostro padre e vi dirà di aver acquisito un nuovo commando di Mech lasciatogli dalla principessa Katrina.
Come membro dei Crescent Hawks, Rex vi dirà di andarvi ad unire agli altri, localizzare una dotazione segreta di componenti meccaniche dei Mech nascoste da vostra padre e di segnalare a Katrina di tornare a Pacifica per le attrezzature ed il vostro team. Il nemico tuttavia attaccherà prima che abbiate il tempo di guardare l'holocard nella scatoletta (che risulta indispensabile le localizzare il nascondiglio delle attrezzature) e la card verrà danneggiata. Se riuscirete a sopravvivere potrete girovagare per Starport comprando equipaggiamento, guadagnando crediti e Skill, facendo modificare il commando di Mech si Rex allo Speed Shop, e via dicendo.

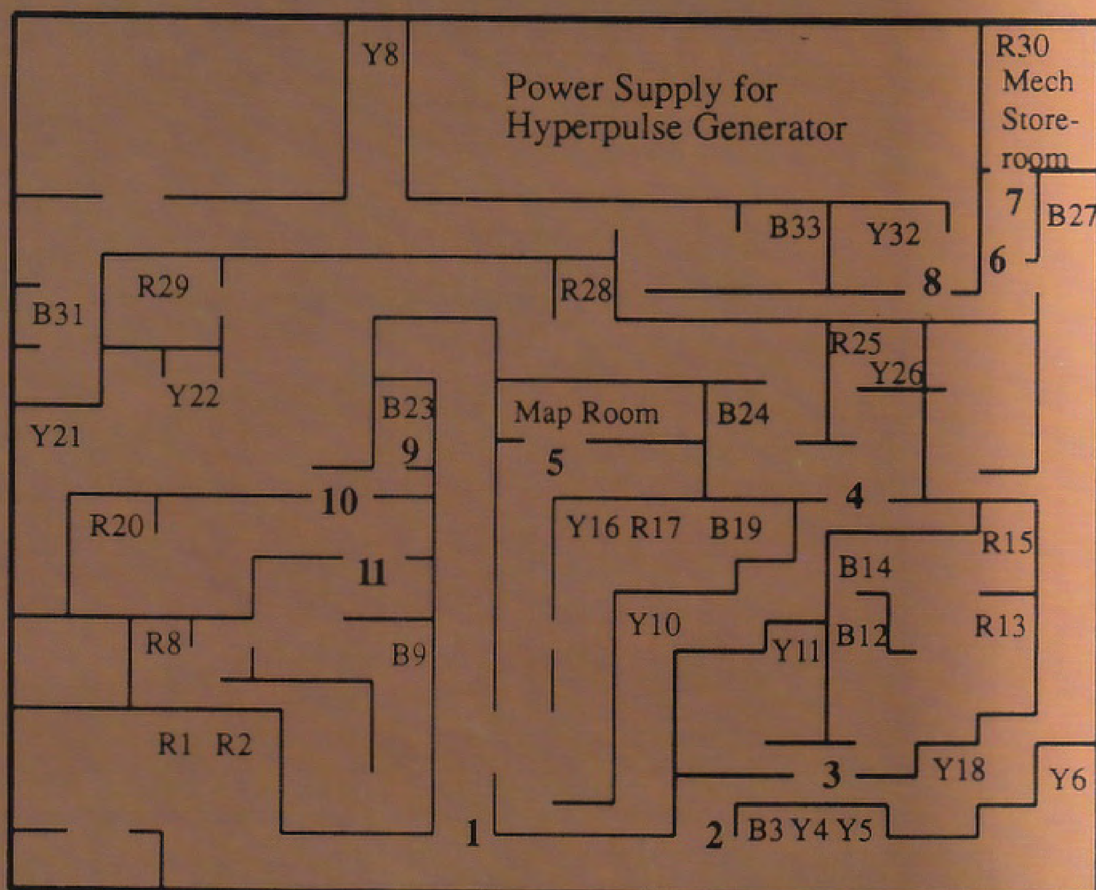
THE JAIL E THE UNDERCOVER AGENT:
Andate un po' a Nord ed Est fino ad arrivare alla piccola città con la prigione e l'ospedale. Salvate subito il gioco in quanto potreste incontrare un alleato, che in verità è un agente segreto. Se avrete difficoltà nel parlare con la gente o se gli shop come il Mech-It Lube saranno sempre chiusi, significherà che nel vostro gruppo si è inserito questo agente segreto. Mandatelo via a piedi e combattete un po'. Egli non verrà mai ucciso, nè dai nemici, nè da Rex. Se non possedete il vostro Mech, rubatene uno dal garage della prigione.

TROVARE GLI ALTRI HAWKS, DR. TELLHIM ED IL NASCONDIGLIO SEGRETO:
Ci sono due modi per consultare le informazioni sulla Holocard danneggiata. La più veloce e facile consiste nel ritornare alla Citadel distrutta e andare nella nostra caserma. Qui ci troveremo un visore per Holocard che ci permetterà di leggere gran parte del messaggio. L'altra possibilità consiste nell'andare alla città con coordinate X-60, Y-40 sulla mappa acclusa al programma originale, a Sud-Ovest di Starport. Trovate la casa del sindaco (Mayor's House), scassinate la porta, entrate ed utilizzate l'Holocard Viewer del sindaco. Verrete a sapere che dovrete andare a visitare il Dottor Tellhim nella sua capanna a Nord-Ovest (quest'ultima non apparirà sulla mappa se non guarderete l'Holocard). Tellhim vi dirà dove trovare la riserva segreta di vostro padre.
Dirigetevi a Nord-Ovest, esplorando le varie città. Dovrete recuperare ancora un paio di Crescent Hawk, un Doctor ed un Tech. Il dottore potrete trovarlo visitando gli ospedali, controllando le registrazioni e parlando alla gente che ci incontrerete. Munitelo di un MediKit e potrete guarire più in fretta dalla ferite. Il Tech potrete localizzarlo nei negozi Mech-It Lube e chiedendo di parlare ad un apprendista (Talk/Apprentice). Munitelo di Tech Training supplementare ed egli sarà in grado di "cannibalizzare" i Mech nemici distrutti in combattimento (recuperandone le parti integre ed ancora funzionali), nonchè ridurre il costo delle riparazioni ai vostri mezzi.

Tellhim si trova in un edificio vicino all'acqua, prossimo al settore 36/40 x 49/20 sulla mappa. Con l'equipaggio e le attrezzature adeguate, riuscirete a superare i suoi test ed egli vi rivelerà l'ubicazione del cache segreto - su un'isoletta a Sud-Est (39/60 x 55/60). Andateci ed entrate nella grotta.

I TERMINAL DEL COMPUTER:
La grotta è un labirinto pieno zeppo di porte chiuse e di terminali. Dovrete possedere la Keycard che dev'essere marchiata con un numero differente rosso, blu o giallo per aprire ogni porta. Ogni computer in tutta l'installazione possiede il proprio numero colorato che potrà marchiare la vostra Keycard; ogni codice dei computer potrà essere usato una sola volta. Dovrete aprire undici porte differenti per accedere alla Map Room ed al Power

Transmitter. Consultate la mappa per trovare i terminali e osservate la nostra Map Key per i codici.
Dopo aver aperto la porta E, vi troverete nella Map Room e dovrete attivare una combinazione di "pianeti" per ottenere la password (Pesht, Benjamin, Skye, Summer, Ryerson, Kathil, Achernar). Attivate i pianeti toccandoli tutti, quindi andate al pannello di controllo sul muro ad Ovest per la password.
Lasciate la Map Room, ripercorrete il labirinto fino alle upper control rooms, e attivate la trasmittente (Transmitter) per chiamare Katrina (potrete fare ciò camminando dentro ai pannelli).




MAPPA
1: R15, Y11, B14
2: R1, Y5, B3
3: R2, Y18, B7
4: R13, Y4, B31
5: R30, Y32, B23
6: R25, Y10, B33
7: R8, Y21, B9
8. R28, Y16, B24
9: R20, Y22, B27
10: R29, Y6, B12
11: R17, Y26, B19

# HARD NOVA

DENARO:
I soldi sono la cosa più importante in tutto il gioco. Lavorare come mercenari è una cosa molto difficile, perchè si paga con la propria pelle e si rischia sempre di perdere il proprio danaro. Nessuno paga gli ordini o le consegne in anticipo!
Oltre a lavorare come mercenari potrete anche completare il Robomaze allo Spaceport Malibu su Mastassini - dove potrete raccogliere un mucchio di soldi raccogliendo le bandierine e acquisire parecchia esperienza di combattimento (Combat Skill). I due modi più redditizi per far soldi sono comunque:
1) CONTRABBANDO: Dovrete contrabbandare mercanzie per ottenere il denaro sufficiente per comprare qualcosa utile per terminare un lavoro o una consegna, per coprire le spese originarie dello stesso contrabbando e per mantenere una salda posizione finanziaria. Contrabbandate il più spesso possibile. I posti di Frontiera sono particolarmente difficili da visitare se non si possiede molto denaro. Senza di questo si muore alla svelta!
Il contrabbando può essere tuttavia analogamente letale; più soldi ci vengono promessi e più rischi si dovranno correre. Se il vostro equipaggio non è particolarmente in gamba sarà meglio optare, a esempio, per due missioni da 10.000 crediti l'una, piuttosto che una da 20.000.
2) COMMERCIO (GUN RUNNING): Sta a voi scoprire i luoghi dove certi beni costano poco e quelli dove questi ultimi potranno essere rivenduti a prezzi maggiorati. Il commercio funziona bene, dal punto di vista economico,

solo con queste premesse. Ecco allora una lista degli Arms Stores nei quattro sistemi elencati in ordine di importanza decrescente. Se comprate qualcosa in uno dei primi nella lista, potrete rivenderla con profitto in uno degli ultimi (eccezion fatta per i due Stores su Ariel - hanno gli stessi prezzi dato che si trovano nella stessa città). I nomi della lista corrispondono a: il nome, il pianeta e la città/locazione.
1) STARKILLER COMPANY STORE (SCS) - Holbrook - Starkiller HQ
2) MAYHEM UNLT. (MU) - Mastassini - Spaceport Malibu
3) ARMS EMPORIUM (AE) - Ariel - Spire Hoverdock
4) IMPORTED ARMS (IA) - Ariel - Spire Civic Park
5) WEAPON WORLD(WW) - Tikorr - Tikorr Lounge
6) USED WEAPONS (UW) - Tikorr - Tikorr Club
7) MERIDIAN STORE (MS) - Ciberan - Meridian City
8) ROUYN STORE (RS) - Rouyn - Rouyn Mining Colony
9) TRADING CENTER (TC) - Varon - Glumpon
Comprate allora dallo Starkiller Company Store (anche se il magazzino non comprende la miglior scelta di merci) in quanto i beni non costano troppo. Potrete persino quadruplicare i vostri soldi vendendo poi questa merce negli altri store. Più giù scenderete nella lista, più soldi farete. Occupatevi anche di vendere armi da Holbrook a Varon in occasione della Philosophy Wars.
EQUIPAGGIAMENTO:
Può essere diviso in tre categorie: AML, Protective Armor e Weapons. La vostra vita dipende da tutti e tre anche perchè il più delle volte i mercenari vengono a trovarsi in brutte situazioni, soverchiati in numero dal nemico (persino 1 contro 50!).
1) AML (Automated Medical Lining): E' basilare possederne parecchi perchè anche se la vostra armor o le vostre armi sono particolarmente potenti, verrete sempre colpiti parecchie volte. Munite di Rush AML, o almeno di Extended AML, tutto il vostro equipaggio al più presto possibile.
Dove trovare gli AML?
ISSUE - SCS.MU
EXTENDED - MS
RUSH - Non Disponibile Nei Negozi (vedi lista oggetti più sotto).
2) PROTECTIVE ARMOR: Quella con cui inizierete a giocare non è poi tanto male. Cuccarsi subito una Battle Armor può comportare numerosi effetti negativi, oltre ad una super protezione, come, rallentamento e chiassosità dei movimenti, ecc.
Sceglietene allora una a seconda del vostro buon senso e delle reali necessità.
Dove trovare le Armor?
BODY ARMOR - AE, UW, WW
FLAK VEST - RS, WW
KEVLAR SUIT - Non Disponibile Nei Negozi
GLIDE SHIELD (Darcator) - Non Disponibile Nei Negozi
BATTLE ARMOR - Non Disponibile Nei Negozi
GRAV BLOCKER (Darcator) - Non Disponibile Nei Negozi
3) WEAPONS: Ci sono dozzine e dozzine di armi disponibili in tutto il gioco. Aggiornate continuamente quelle in vostro possesso, relativamente alle disponibilità finanziarie, senza sopravvalutare la vostra abilità e accontentarvi. Preoccupatevi sempre di avere una vasta scorta di munizioni relative all'arma che usate e anche qui non siate parchi: ci sarà molto da sparare!!!
Dove trovare le Weapons? (nome - store che le vende - store che ne vende le munizioni)
STILETTO - WW - Non Richiede Munizioni
STUN CLUB - TC - Non Richiede Munizioni
DERRIN XL10 - RS - RS, UW
POWER FIST - RS, MU - Non Richiede Munizioni
SONIC MACE, IA, Non Richiede Munizioni
GYRO PIKE - MS, TC - Non Richiede Munizioni
AUTOMAGNUM - MU - MU, UW
GRAV BLADE - IA - Non Richiede Munizioni
SPIKE CASTER - TC - SCS, MS, UW
EDGE SPINNER - SCS - Non Richiede Munizioni
SL20 SNIPER - SCS, WW - WW, TC
ELECTRON BLADE - AE - AE, UW
SMG-70X - MS - MS, UW, TC
M III LASER - Non Disponibile Nei Negozi - SCS, MS, MU
SLUG THROWER - IA - IA, MU
M23-30 AR - TC - SCS, UW, WW, TC
JW2 BLASTER - Non Disponibile Nei Negozi - SCS, MS, MU
GRAV GUN - AE - AE, WW, RS
COMP BLASTER - Non Disponibile Nei Negozi - SCS, RS
GRAV DISRUPTOR - Non Disponibile Nei Negozi - IA, UW
BLAST RIFLE - Non Disponibile Nei Negozi - SCS, RS
THERMOCASTER - Non Disponibile Nei Negozi - SCS
RADIATION GRENADE - TC - Non Richiede Munizioni
COMBATTIMENTO SPAZIALE, OVVERO, L'IMPORTANZA DI UN OTTIMO TECHNICIAN A BORDO!:
1) LA VOSTRA ASTRONAVE: Lo Starkiler Mercenary Group vi fornisce sempre una nave che è una vera schifezza. Se siete inesperti come Mercs (Mercenari - imparate le abbreviazioni in inglese!) l'SMG non rischierà attrezzature più costose, se siete bravi riuscirete a tramutare in un vero e possente "Millenium Falcon" anche l'ultima delle bagnarole! Cercate di reclutare e addestrare moltissimo la gente giusta (non scegliete i poveri disgraziati di fondo lista) e assicuratevi di far controllare e sistemare tutte le strumentazioni ad un technician e ad un Engineer di ottimo livello.
2) SIGNATURE FASULLE: L'elemento sorpresa funziona sempre ottimamente, cercate di non dimenticarlo mai. Utilizzate i vostri codici di riconoscimento (Signature) per camuffare la vostra nave e far sì che un vascello nemico non sospetti inizialmente il vostro attacco (almeno fino a metà della rotta di avvicinamento). Cercate di reclutare un Technician molto esperto per evitare di cadere nello stesso tranello, una volta messo in pratica da un vascello nemico. Sarà comunque arduo riuscire ad agganciare il vero bersaglio sulla giusta signature, ma anche pochi secondi di vantaggio potranno risultare vitali per il vostro attacco.
Qualsiasi Signature non funziona sempre; se ad esempio siete camuffati da nave trasporto Ciberiana riuscirete a confondere molti altri mercenari, ma se entrerete nello spazio di Ariel sarà come sventolare un drappo rosso di fronte ad un toro! Cercate allora di capire dove, come, quando e quale signature sfruttare.
3) CONTROMISURE: Le contromisure sono efficaci al 100% contro gli attacchi nemici. Peccato che vi fanno consumare carburante ad una velocità pazzesca e che vadano perciò disattivate molto spesso. La miglior cosa da fare è aspettare che il nemico spari, individuare e attivare esclusivamente la contromisura relativa al tipo di arma usata, nonchè disattivarla non appena l'ordigno sarà terminato fuori gittata. Capire che tipo di missile usa il nemico non è cosa facile anche per il Technician più esperto (assicuratevi comunque di averlo sempre a bordo). In caso di difficoltà aspettate fino all'ultimo secondo prima di attivare, come "ultima ratio", tutte le vostre contromisure giusto per i secondi in cui l'ordigno potrebbe colpirvi. Disattivatele poi immediatamente!
4) ARMI: Procuratevi appena possibile un A7 Comet Beam, un arma semplice, a fuoco laser continuo, particolarmente devastante, soprattutto grazie al suo effetto accecante nei confronti del nemico. Di A7 ve ne basta

una, tanto non consuma munizioni, ma semplicemente le Energy Cell della vostra nave. Tenete invece a bordo tre differenti tipi di missili, utili per colpire qualsiasi bersaglio fuori dalla portata dei vostri laser. Prima di sparare missili a raffica, cercate di far scoprire al vostro Technician che tipo di contromisure sta adottando il nemico; una volta fatto questo sparate pure il missile adatto ad aggirarle.
5) TATTICHE: Oltre a tutto ciò elencato fin qui, possiamo consigliarvi, in generale, di evitare di buttarvi a capofitto in mezzo ad una flotta nemica e di iniziare a sparare a caso (non fate come The Last Starfighter, il film!!!). Girate invece intorno al perimetro della flotta e "pizzicate" una nave per volta.
COMBATTIMENTO CON L'HOVERSHIP:
Cercate di evitare questo tipo di scontro, in quanto gli Hovership non sono stati costruiti per combattere, ma solo per trasportare merci. Se proprio dovesse capitarvi, sparate a raffica senza MAI finire in mezzo al fuoco incrociato! Cercate di indirizzare l'Hovership verso il più vicino Hoverdock (dove si fermerà automaticamente e vi permetterà di sbarcare) e viaggiate a velocità folle. Non sentitevi dei codardi: questa è l'unica strategia vincente!
COMBATTIMENTO A TERRA, OVVERO, L'IMPORTANZA DI STARE UNITI!:
Per vincere questo tipo di scontro basta possedere il giusto equipaggiamento, grandi abilità e qualche buona tattica.
1) TATTICHE: Ci vuole pratica per sviluppare la tattica giusta. Per fare un po' di allenamento senza rischiare la pelle andate nel Robomaze su Mastassini.
2) CONTROLLATE IL BERSAGLIO: Prima regola importantissima, sapere chi colpire e chi evitare! Controllate perciò SEMPRE il vostro target; uccidere civili innocenti vi potrà costare denaro, morale ed informazioni. Ciò vale anche per il nemico perchè se ne incontrerete uno disposto a parlare, ucciderlo (a meno che non metta a repentaglio la vostra vita) sarà un grosso errore!
Ascoltate, imparate e poi uccidete se proprio ce n'è il bisogno. Non rifiutate mai la possibilità di acquisire informazioni, anche se non dovrete necessariamente credere a tutto ciò che vi verrà detto.
3) IMBOSCATE E SOVRANNUMERO NEMICO: Anche se incontrerete un centinaio di avversari, ricordate che essi non potranno circondarvi e sparare tutti contemporaneamente.
Nessuno dei pianeti nei quattro sistemi possiede atmosfera respirabile dagli umani, quindi la maggior parte degli scontri avrà luogo in piccole stanze o in alcuni vicoli. Ecco il vostro asso nella manica per superare il sovrannumero nemico. Cercate allora di aggirare il grosso degli avversari e di colpire le retrovie e i nemici solitari. Apritevi un varco verso le stanze che ne contengono pochi, bloccatene l'uscita e prendetevela comoda per ammazzare queti ultimi senza essere disturbati da altri. Lasciate poi entrare gli aggressori, ad uno ad uno, uccidendoli con facilità. Cercate di non cadere nello stesso trucco e rimanete perciò ad un passo dai vostri gregari, in modo da non auto-isolare nessun vostro personaggio e renderlo facile preda dei laser nemici. Cercate di posizionare i più deboli al centro della vostra formazione o, comunque, in posizione abbastanza protetta, rimuovendo immediatamente coloro che si trovano sotto tiro o rimangono feriti. Cercate di non bloccarvi mai la ritirata e barricatevi in qualche stanza vuota per permettere a tutti i personaggi di riguadagnare energia con i propri AML.
4) GLI SCOUT: Se avete un Darcator o un droide nel vostro gruppo, potrete mandarlo in avanscoperta per esplorare alcuni campi di battaglia dove non conviene addentrarsi senza meta, sparando all'impazzata. Una volta venuti a conoscenza della mappa di gioco, richiamate lo scout e poi attaccate tutti insieme: ricordate di rimanere SEMPRE uniti!!!
5) ABILITA' INDIVIDUALI: E' palese il fatto che ogni personaggio potrà dare il meglio in una particolare situazione che richieda differenti abilità peculiari. Ad ogni modo, seguite quest'ordine per sviluppare il sistema di accrescimento di ogni capacità (ordine prioritario dall'alto al basso).
1) APTITUDE
2) FITNESS
3) AGILITY
4) TACTICS & COMBAT
5) FIREARMS & SPECIAL WEAPONS
6) STEALTH
7) DEMOLITION
OGGETTI VARI:
Ecco la lista completa di tutti gli oggetti e le attrezzature che si possono recuperare ed utilizzare durante questa insolita Adventure-Simulazione.
1) CIBER TANKER: A Nord-Est dello stargate nel Ciberan System.
SMG-70X, SMG-70X Belt
2) AMARO ESTATE: Holbrook/0429, 0270.
Fish Tank
3) DISP TEMPLE: Varon/0570, 0286.
4) ULGURCH: Varon/1726, 0634.
5) LEADER HALL: Varon/0670, 0629.
6) MERIDIAN CITY: Ciberan/0588, 0387.
7) CIBERAN QUALITY CONTROL BASE: Ciberan/0912, 0473.
8) CIBERAN MAIN PROCESSING STATION: Ciberan/0747, 0348.
Mag Card 174J, Mag Card 391A, Extend AML, Kelvar Suit, JW2 Blaster, Energy Cell, M23 Clip, SMG-70X Belt.
9) ARIEL INVASION BASE: Ciberan/0907, 0650.
SMG-70X, M23-30AR, Thermo Pack, Energy Pack, M23 Clip.
10) ROUYN MINING COLONY: Rouyn/1524, 0608.
Viewer Disk P - DSRE BAckgorund, Extend AML, Kelvar Suit, M23-30 AR, Energy Cell, Energy Pack, M23 Clip, Viewer Disk - Miner's Log (dopo l'invasione).
11) TIKORR CLUB: Tikorr/1472, 0530.
Cases Of Mud, Rare Gems (piano superiore), Kelvar Suit (piano superiore), JW2 Blaster (piano superiore).
12) TIKORR LOUNGE: Tikorr/1531, 0468.
13) DSRE LAB: Tikorr/0667, 0367.
Rush AML, Extend AML, Battle Armor, Comp Blaster, Blast Rifle, Energy Pack, Energy Cell, SMG-70X-Belt, M23 Clip.
14) CHANNAR SHIP GARAGE: Tikorr/0326, 0547.
Rush AML, Battle Armor, Rad Grenade, Thermocaster, M23-30AR, Thermo Pack, M23 Clip.
15) TYPHON SHIP: Varie Locazioni.
Viewer Disk R, S - Untraslated Typhon Mission Orders, Nerve Gas, Enforce Armor, Yohzan Gun.
16) ROUYN REFUGEE CAMP: Rouyn/0947, 0306.
Mag Card 845B, Grav Blocker, Spike Sack.
17) ALTRON OPERATIONS: Ariel/1305, 0488 (al quarto piano).
Mag Card 391A, Extend AML, Kelvar Suit, Grav Blocker, Rad Grenade, Mill Laser, Comp Blaster, Energy Pack, Energy Cell, M23 Clip.
18) REBEL BASE: Ariel/1571, 0546.
Grav Gun, Energy Cell, M23 Clip.
DAMIEN ALTRON'S STRONGHOLD: Ariel/1411, 0426.
Viewer Disk T, U - Translated Typhon Mission Orders, Cases Of Mud, Extend AML, Kelvar Suit, Flak Vest, Mill Laser, Electron Blade, Slug Thrower, Energy Cell, M23 Clip, Slug Pack.
19) DSRE BASE: Mastassini/1186, 0173.
Viewer Disk V, W - DSRE Invasion Analysis, Extend AML, Rad Grebade, Grav Disruptor, Comp Blaster, JW2 Blaster, Energy Pack, Energy Cell, Grav Booster, SMG-70X Belt, M23 Clip.
20) BREMAR ASTERSHIP: Rouyn System/Campo di asteroidi più in basso a destra.
Viewer Disk Q - Bremar Inspirational Message.
21) FRAGMENTARIALIST TEMPLE: Varon/1749, 0344.
22) MITCHRAY BASE (Zero-L Base Ruins): Holbrook/1126, 0190.
M23-30 AR, Thermo Pack, Energy Pack, SMG-70X Belt, SL20 Clip, M23 Clip.
23) SATELLITE BASE (Zero-L Base Ruins): Holbrook/1309, 0409.
Rare Gems, Rush AML, Battle Armor, Rad Grenade.